Vol.165 創刊6周年記念! 116P極厚付録 & 特大プレゼントで大サービス!!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
2001年1月12日発行（隔週金曜日発行）第7巻第2号通巻161号

電撃PlayStation
プレイステーション

2001 1/12



6周年記念特別大感謝プレゼント
『鬼武者』ソフト60本ほか、人気ソフト & 豪華グッズが当たる!

特別定価 540YEN

徹底攻略
テイルズ オブ エターニア
DISC2終盤までを全マップ付きで徹底フォロー!
バウンサー／7(セブン)～モールモースの騎兵隊～
機動戦士ガンダム／BLOOD THE LAST VAMPIRE
冒険時代活劇ゴエモン／ダーククラウド／RPGツクール4

集中連載第3弾!
電撃プレイステーション2
鬼武者
Z.O.E ZONE OF THE ENDERS
グランツーリスモ3 A-spec
A列車でいこう2001
バイオハザード コード：ベロニカ 完全版

特別付録 完全保存版116P 全49タイトル
電撃攻略StationSP Vol.15
2000年夏・秋のPS & PS2ソフトを徹底攻略!
ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち
ガンパレード・マーチ
実況パワフルプロ野球7
DINO CRISIS 2
ファイナルファンタジーIX
アーマード・コア2／ペルソナ2 罰

インターネットも電撃! 電撃オンラインただいま快進撃
テイルズファンは http://www.dengekionline.com/ にアクセス!



T1124602010546

©Media Works 2001　印刷／図書印刷株式会社　Printed in Japan　雑誌24602-1／12

電撃PlayStation Vol.165

平成8年2月27日第三種郵便物認可
2001年1月12日発行（隔週金曜日発行）第7巻第2号通巻161号
発行人／塚田正晃　編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 角川書店 〒102-8177東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03(3238)8605／営業

特別定価540円 本体514円

発売・角川書店

Vol.165 創刊6周年記念! 116P極厚付録 & 特大プレゼントで大サービス!!

電撃PlayStation

プレイステーション

平成8年2月27日第三種郵便物認可
2001年1月12日発行(隔週金曜日発行) 第7巻第2号通巻161号

2001 1/12

6周年記念特別大感謝プレゼント
『鬼武者』ソフト60本ほか、人気ソフト & 豪華グッズが当たる!

特別定価 **540YEN**



集中連載第3弾!
電撃プレイステーション2
鬼武者
Z.O.E ZONE OF THE ENDERS
グランツーリスモ3 A-spec
A列車でいこう2001
バイオハザード コード:ベロニカ 完全版

徹底攻略
テイルズ オブ エターニア
DISC2終盤までを全マップ付きで徹底フォロー!
バウンサー/7(セブン)~モールモースの騎兵隊~
機動戦士ガンダム/BLOOD THE LAST VAMPIRE
冒険時代活劇ゴエモン/ダーククラウド/RPGツクール4

特別付録 完全保存版116P 全49タイトル
電撃攻略StationSP Vol.15
2000年夏・秋のPS & PS2ソフトを徹底攻略!
ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち
ガンパレード・マーチ
実況パワフルプロ野球7
DINO CRISIS 2
ファイナルファンタジーIX
アーマード・コア2/ペルソナ2 罰

インターネットも電撃!
電撃オンラインただいま快進撃
テイルズファンは
http://www.dengekionline.com/
にアクセス!

発行:メディアワークス

GAME SOFT LINE UP

バンダイ一押し ソフトラインナップ







発売中! PlayStation

北斗の拳 世紀末救世主伝説

ケンシロウの雄叫び!悪党どもの断末魔!あの伝説の物語が完全3Dポリゴンで蘇る!総勢38名による圧巻のフルボイス!!世紀末ドラマチックアクション、ここに誕生!

標準価格:¥5,800(税別)



発売中! PlayStation

仙界大戦

5人の主人公の視点によるパラレルシナリオで、封神演義の世界を体感できる。藤崎竜先生描き下ろしのオリジナルキャラも登場

標準価格:¥5,800(税別)



発売中! PlayStation

SDガンダムGGENERATION-F

新登場ステージ11作品、全38作品を網羅!!登場するユニット数は、なんと1000体以上。「支援」「命令」の2つのコマンドの追加により更に戦略性アップ!!

標準価格:¥7,800(税別)



発売中! PlayStation

仮面ライダーV3

歴代ライダーを始め各種怪人が総登場!数々の名勝負が今ここに蘇る!ゲームをプレイしてライダーメダルをためると新たなモードが次々と出現!ライダーカードモードもパワーアップ!

標準価格:¥5,800(税別)



発売中! PlayStation

仮面ライダークウガ

大人気「仮面ライダー」シリーズの第3弾!イージーコントロールシステム導入で、親子2世代で簡単に楽しめる格闘アクションの決定版!!

標準価格:¥4,800(税別)



発売中! PlayStation

デジモンワールド2

新兵器「デジビートル」で複数のデジモンとの行動が実現!「ポケットデジモンワールド」で育てたデジモンをパーティに組み込むことも可能。

標準価格:¥5,800(税別)

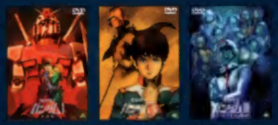


発売中! PlayStation

デジモンワールド デジタルカードアリーナ

TV「デジモン　アドベンチャー02」で大人気の新デジモンが50体以上追加で、総デジモン数は190体を超える!テレビのキャラも登場するぞ!

標準価格:¥5,800(税別)



機動戦士ガンダム

劇場3部作 特別版

DVD好評発売中!

各¥7,800(税別)



PlayStation®2
マジで？
3Dアクションシューティング
MOBILE SUIT
GUNDAM
機動戦士ガンダム
NOW ON SALE!
デュアルショック2対応 | 標準価格6,800円(税別) [DVD-ROM 1枚]
© 創通エージェンシー・サンライズ © BANDAI 2000
GUNDAM PERFECT WEB
PS2「機動戦士ガンダム」の最新情報はここでGETだ!!
ガンダムパーフェクトウェブ http://www.gundam.channel.or.jp/
マークおよび "PlayStation" は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
バンダイゲームステーション 03-3847-5090 [受付時間 月～金曜日(除く祝日) 10～16時]
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。
●価格はメーカー希望小売価格です。●表示価格は税別になっております。
株式会社バンダイ
コンシューマ事業部
BANDAI


neo atlas III
不思議ネオアトラス。
時は15世紀。大航海時代がその幕を開けようとしていた頃のこと。
世界中の謎を解き明かし"自分だけの"世界地図を完成させよう。
航海の先々で出会う不思議な出来事。
そして世界各地に眠る遺跡や財宝、奇妙な生き物たち・・・。
探険航路の果てにはいったい何がまっているのか、
驚きに満ちた不思議の世界へ。
今、まったく新しい冒険の旅が始まります。
大王貝
巨大なアコヤ貝。甘い香りを発して航海する船を殻の中に取り込もうとする。取り込まれた船は…?
漂流者
なぜか潮の流れに身をまかせ、陸を目指すさすらいの旅人。さみしいのか、ぶつぶつ愚痴をこぼす。
解き明かしたくなる不思議
奇妙な建造物、不可思議な現象、謎の物体。これらを解き明かすことで世界は開かれる!
エッグマン
タマゴなのに、何故か人の言葉を話す。割れやすい体質なのにぴょんぴょん跳ね回る。
いったい、何のために作られた建物なのでしょうか?
ご主人様！
ジデールが！ ジデールが！
海の司教
怪力を誇る全長15mの巨大イカ。信心の足りない船乗りに限って襲うことからこんな名前がついた。
妖精
全長7cm。それぞれがさまざまな個性の持ち主。
話には聞いていたが、実際に目にしたとき、あまりの巨大さに圧倒される。
カブキモノ
奇抜な風俗に身を包み、見栄を切り続ける人。思わず「たまや一!」と声をかけたくなる?
MIGUEL
ドードー
絶滅からかろうじて逃れた、全長1.2mの鳥。人が近づくと「ドードー」と恨めしい声で鳴き叫ぶ。
PlayStation®2


ARTDINK
FlipFlop Productions
グラフィックスが不思議
"プレイステーション 2"で初めて可能になったグラフィック。
動くはずのない絵画が、生き生きと動き回る!
地球儀から平面地図までシームレスに変化。
アフリカ
オセアニア
南米
世界が変わる不思議
「ネオアトラス3」の世界に存在するさまざまな文化。貿易で各地の文化交流が進むと、都市の街並みや産物、訪れる人々までも変化してゆく。
ジパング
インド
例：楽器のドラムを生産している国と異なる文化を持った国々を交流させた場合
新しい産物
アフリカ文化
ドラム
北米文化 → パウワウドラム
オセアニア文化 → スリットドラム
ジパング文化 → 鼓
南米文化 → ボンゴ
アラビア
チャイナ
イヌイット
ヨーロッパ
北米
新世界発見シミュレーションゲーム「ネオアトラス3」絶賛発売中 標準価格6,800円(税抜)
Neo ATLAS III ©2000 FlipFlop.All Rights Reserved. ATLAS ©1991 ARTDINK. All Rights Reserved.
「ネオ アトラス 3」公式ガイドブック ………… 絶賛発売中 定価:本体1,200円(税別) 発行・発売／(株)ゼスト
「ネオ アトラス 3」公式パーフェクトガイド …… 2001年1月下旬発売予定 価格未定 発行・発売／(株)エンターブレイン
〒261-8701 千葉市美浜区中瀬2-6 WBGマリブウエスト22階 TEL.043-299-7890 株式会社アートディンク
URL http://www.artdink.co.jp/


PlayStation
お仕事式
人生ゲーム®
めざせ職業王
しょくぎょうキング
NOW ON SALE
お仕事ってチョ〜オモシロ〜イ!!
JINSEI
人生は仕事だ！
と言い切れるヒトもそうでないヒトも、
これなら夢中になることマチガイなし！
ルーレットを回してお仕事人生を極めよう！
いちばんさん！
16種の職業の中から
ひとつだけ選んでください！
標準価格
4,800円（税抜）
ミニゲームもいっぱいで
おトクな感じ！みんなで
ワイワイ盛り上がれるぞ！
当日は たくさんの人が参加して
政治献金をしてくれました！
収入ゲットの方法は職業別！
着実に稼ぐか、一獲千金を狙
うかはキミの選ぶ職業次第！
現在3位
38万円
ゲーム界のビッグネームが集結！さくまあきら氏、
土居孝幸氏、宮路一昭氏が制作協力！
ジャンル　ボードゲーム
プレイ人数　1〜4人
マルチタップ対応
NOW ON SALE
DX
MONOPOLY
Welcome to the Monopoly!
モノポリーの世界へようこそ！
デラックス モノポリー
標準価格 5,800円（税抜）
プレイステーション用ソフト
MONOPOLY ©1999 Hasbro Inc.
©1999 Hasbro Interactive Inc.
Monopoly is a registered trademark. All right reserved.
©TAKARA CO.,LTD.2000
一あそびは文化
タカラ
〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16
©TAKARA CO.,LTD.2000
●たのしさいっぱいタカラのホームページ http://www.takaratoys.co.jp
"PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
タカラの商品は こども商品券で
TAKARA®

GAME INDEX

PS

PS2

各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。MC…メモリーカード、MC２…ＰＳ２専用メモリーカード、MT…マルチタップ、MT２…ＰＳ２専用マルチタップ、ＰＳ…ポケットステーション。※特に表記のない価格はすべて税別のものです。

CONTENTS

2001/01/12 Vol.165

大感謝プレゼント

DPSから感謝の気持ちを込めて

みなさんの熱い応援に支えられ、電撃プレイステーションは創刊6周年を迎えることができました。そんなわけで、みなさんへの感謝の気持ちを込めて大プレゼントを実施！ 応募の決まりは右ページ下段を参照!!

●総計304名に大当たり!!



1 21インチステレオカラーモニター KV-21SP1

3名



◀21インチ&ステレオスピーカーで大迫力！ さらに前面に入力端子があるので、PSの接続もラクチン！

PS接続専用端子もあります

▶PS2につなげば、たちまちホームシアターの完成！ 光ケーブル付属で音質も劣化しません。

2 WonderSwan Color（ワンダースワン カラー）

3名



▲『FF』や『ギルティギア プチ』などカラー専用ソフトも続々登場！ なお、本体の色は選べません。

3 popegg（MPR-G600）

3名



◀対応ソフトもいろいろと登場予定のPS2専用プリンター。これ1台あるだけでPS2の遊び方が広がります。

4 5.1chサラウンドスピーカーシステム

3名



5 『鬼武者』

60名



発売も間近に迫った、21世紀の幕開けにふさわしいPS2ソフト『鬼武者』を60名様に！ さらわれた雪姫を助け出すため、主人公・左馬介となり異形の者が巣食う稲葉山城へ乗り込め！

注目!! 21世紀にカプコンが贈る、戦国サバイバルACT!!

6 DPS6周年記念特製図書カード

100名



DPS読者のあかしです

ポリタン&お姉さんのイラストを使用したオリジナル図書カード（490円分）。もちろん、これを逃すと絶対手に入りません!! …たぶん。

お宝グッズ

7 『剣豪』Quoカード

3名



▶全国のマツモトキヨシ、セブンイレブン、ファミリーマートなどで使用できるクオカード。500円分です。

8 ドラマCD『テイルズ オブ エターニア』レベル2+サイン入り台本セット

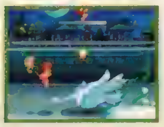
2名

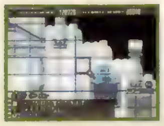


▶PSソフトも人気の『TOE』。そのドラマCDの第2巻が12月21日に登場!! 今回はこのCDと、声優さんたちのサイン入り台本をセットで。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方はこの号のほかの懸賞に当選できない場合があります。あらかじめご了承ください。バックナンバーのお問い合わせは、主婦の友図書（株）直接読者係（TEL:03-5280-7588／月曜日～金曜日の9:00～17:00）まで。売り切れの場合はご容赦ください。

PSソフト 各3名
19タイトル 計57本

9 アニメチックストーリーゲーム① カードキャプターさくら

▲TVアニメのストーリーを再現したAVG&ミニゲーム。

10 RPGツクール4

▲人気の「ツクール」シリーズがより快適にパワーアップ!!

11 カードキャプターさくら クロウカードマジック

▲さくらちゃんを操りカードを集めて回るアクションPZG。

12 高2→将軍

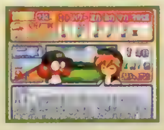
▲戦国時代にタイムスリップした高校生の物語を描くAVGだ。

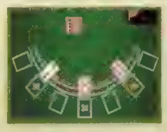
13 スーパーヒーロー作戦 ダイダルの野望

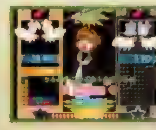
▲歴代の特撮ヒーローたちが登場する人気RPGの第2弾!

14 Jリーグ実況ウイニングイレブン2000

▲J2を含む全Jリーガーが実名で登場するサッカーゲーム。

15 実況パワフルプロ野球2000開幕版

▲名作SPG「パワプロ」。サクセスモードもパワーアップ。

16 幻想国外伝華麗なるカジノクラブ DOUBLE DRAW

▲ポーカー、ブラックジャックなどが楽しめるTBL。

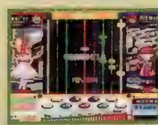
17 テトリスwithカードキャプターさくら エターナルハート

▲「カードキャプターさくら」のキャラが登場するテトリスだ。

18 所さんの大富豪

▲あの所ジョージが司会進行をしてくれるTBLなのだ。

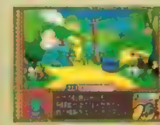
19 ハンター×ハンター 幻のグリードアイランド

▲コミックにも登場した幻のRPGがPSで登場!!

20 ポップンミュージック4 アペンドディスク

▲「ポップン」の最新アペンド。新曲をなんと20曲以上も収録。

21 ファイナルファンタジーIX

▲超大作RPG「FF」最新作。未プレイの人はこの機会にぜひ。

22 ふしぎ刑事(デカ)

▲カプコンが贈るシュールでナンセンスなAVGだぞ!

23 BLACK/MATRIX+

▲独特の世界観が魅力のS・RPG。PSのみの新要素も満載。

24 マール王国の人形姫+1

▲ほのぼのタッチの設定と、キャラが魅力のRPGです。

25 ラブひな ~愛は言葉の中に~

▲ポケステで言葉を集める一風変わったシステムのAVG。

26 ラブひな2 ~言葉は粉雪のように~

▲集める言葉と、グラフィックを一新した「ラブひな」第2弾。

27 リトルプリンセス マール王国の人形姫2+1

▲ミュージカルイベントもパワーアップした歌うRPG第2弾。

PS2ソフト 各5名
14タイトル 計70本

28 アンジェリーク トロワ

▲人気恋愛SLGの最新作。新システムもかなりドキドキです。

29 いくぜ! 温泉卓球!!

▲温泉旅館で卓球をしまくるSPG。卓球少女、愛ちゃんも登場。

30 井手洋介の麻雀家族2

▲井手洋介監修の本格的4人打ち麻雀。PS2で思考も早い!

31 オレが監督だ! ~激闘ペナントレース~

▲プロ野球チームの監督になって選手たちを育成するSLG。

32 ギターフリークス3rd MIX&ドラムマニア2nd MIX

▲セッションも楽しい「ギタフリ」&「ドラマニ」の最新作。

33 くりクリミックス

▲2人で協力し合いながら進んでいく、新感覚のACTだ。

34 グレイテストストライカー

▲音声認識コントローラに対応したサッカーゲームだ。

35 ゴルフパラダイスDX

▲PS2と同時発売された人気ゴルフゲームがパワーアップ!

36 スノーボードヘヴン

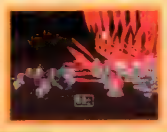
▲独自のトリックを作ることもできるスノボゲームだぞ。

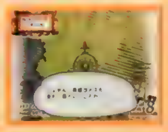
37 7(セブン) ~モールモースの騎兵隊~

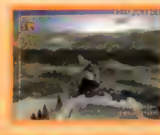
▲ローテーション・バトルシステムが新鮮な、PS2用RPG。

38 ダンスサミット2001

▲人気ダンスゲーム「バストアムーブ」の最新作はPS2だ。

39 天使のプレゼント マール王国物語

▲親、子、孫3世代の物語が描かれたシリーズの外伝的作品。

40 NeoATLAS III

▲情感豊かなグラフィックが魅力。大航海時代が舞台のSLG。

41 ESPN winter X Games snowboarding

▲全米で人気のスノボのTV番組を題材にしたSPGだ。

応募券を集めてPS2本体(20名様)をゲット!

PS2本体のプレゼント企画も実施中!! 電撃プレイステーション Vol.162~Vol.168(電撃プレイステーションDは除く)に掲載される応募券1~5が必要になります。1枚でもなくなってしまうと応募できないので、応募券のついている本誌は大切に保管しておこう! 詳しい応募方法は、2001年1月26日発売の電撃プレイステーション(Vol.168)にて発表するので忘れないように!

3枚目はこれです

DPS165
PS2本体
応募券③

5号連続PS2本体プレゼントは こちら!

6周年記念プレゼントへの応募方法は ココ

応募のきまり

欲しい賞品が決まったら、P.178の注意書き通りにアンケートの回答を記入して、付属のアンケートハガキで応募してください。このプレゼントのしめ切りは1月11日(消印有効)。当選者の発表は、2月9日発売の本誌Vol.169にて行います。今回のプレゼントは、P.10~11で募集している「DPSソフト大賞2000」に投票してくれた読者のみ応募できます。アンケートハガキのソフト大賞の欄は必ずすべて書くようにしてください。

P.178のアンケートハガキで応募!!

※各ソフトの提供は…アリカ、エンターブレイン、ナムコ、バンプレスト、コナミ、スクウェア、NECインターチャネル、日本一ソフトウェア、コーエー、新声社、セガ、ユニックス、フロム・ソフトウェア、タイトー、ティーアンドイーソフト、ナムコ、ハートディンクス(順不同)。※34番の「グレイテストストライカー」に音声認識コントローラは付属しません。

DPSソフト大賞2000もよろしく!

DPS ソフト大賞2000

DENGEKI PlayStation AWARD 2000

2000年＋20世紀



史上初の2大賞同時募集!!

お待たせしました！ DPS読者から最も熱い支持を受けたソフト＆キャラクターを決定する「DPSソフト大賞2000」をいよいよ開催します!! 今回はなんと、2000年に発売されたPS＆PS2ソフトの大賞を決める「2000年」版と、これまでに発売された全PS＆PS2ソフトの大賞を決める「20世紀」版の２大賞を同時募集！ みなさんの熱い１票をお待ちしています！

2000年発売の新作PS&PS2ソフト

●1月発[illegible]

NBA/パワーダンカーズ5/カードキャプターさくら クロウカードマジック/カオスブレイク エピソード フロムカオスヒート/幻想のアルテミス Actress School Mystery Adenture/今夜も千両(ドル)箱!!2000/こねこもいっしょ～どこでもいっしょ追加ディスク～/That'S QT/サモンナイト/シーバス1-2-3～DESTINY!運命を変える者!～/SuperLite 1500シリーズおえかきパズルII、クロスワード、数独II、ナンクロII/スーパーロボット大戦EX/DIRT CHAMPモトクロスNo.1/Tactical Armor Custom ガサラキ/CHASE THE EXPRESS/着信メロディだもんvolume.2/超謎王/電車でGO!名古屋鉄道編/峠MAX G/バイオハザード ガンサバイバー/Hyper Value2800シリーズ花札、麻雀/パチスロ帝王4～おいちょカバX・マジカルポップス・レキオ-30～/PANDORA MAX SERIES Vol.2 死者の呼ぶ館/BEAT PLANET MUSIC/FISH EYES II/V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION2/HEIWA Parlor! PROルパン三世Special/Pocketじまん/ポポロクロイス物語II/麻雀幼稚園たまご組R/リボルト/レスキューショットブービーぼー/ロビン・ロイドの冒険

●2月発[illegible]

アジト3/アディのおくりもの/アワーグラデュエーション～麻雀でポン!花札でコイ!～/ヴィジランテ8～セカンドバトル～/ウキウキ釣り天国～魚神伝説を追え～/うたうたウ～SEIREI-SONGS/NBAライブ2000/おやじの時間～ねーちゃん 釣り行くで!～、花札て勝負や!～、麻雀で勝負や!～/KAIKAN PHRASE 堕天使降臨/格ゲー野郎～Fighting Game Creator/華麗虎龍学園～どきどき編～/GUNDRESS(ガンドレス)/ギターフリークスAPPEND 2nd MIX/機動戦士ガンダム ギレンの野望～ジオンの系譜～/キャイーンのたのしメール/ギャロップレーサー2000/クレイジー・クライマー2000/ゲイルガンナー/建設機械シミュレーターKENKIいっぱい!～免許を取ってビル建てよう!!～/THE BISTRO～料理&ワインの職人たち～/G I JOCKEY2000/ジェットでGO!/実戦パチスロ必勝法!シングル～カンフーレディ～、シングル～コングダム～、シングル～スーパースターダスト2～/SIMPLE1500シリーズVol.26THEテニス、Vol.27 THEスノーボード/スーパーブラックバスX2/ストライダー飛竜1&2/スペースインベーダーX/戦略師団-トラ!トラ!トラ!陸戦編-/007トゥモロー・ネバー・ダイ//着信メロディだもんvolume.3/20世紀ストライカー列伝/日本プロ麻雀連盟公認 THEプロ麻雀 免許皆伝/NEUES/パーラー! プロ・ジュニアVol.5/必殺パチンコステーションnow3～妖怪演芸～/必殺パチンコステーションぷち2～アレジンってグレート!?～/ブロックくずし2/ベイグラント ストーリー/HEIWA Parlor! PROウエスタンスペシャル/ポップンミュージック3アペンドディスク/麻雀鳥頭紀行/森田和郎の麻雀/ワイプアウト3/ワイルドロイド9

●[illegible]

I.Q REMIX +/あいたくて…your smiles in my heart/EVE ZERO/infinity/ウイニングポスト4プログラム2000/A列車で行こう6/ETERNAL RING/NHL Blades of Steel 2000/お見合いコマンドー バカップルにつっこみを/柿木将棋4/華麗虎龍学園～むねきゅん編～/汽車でGO!/決めろ!!ヒーロー学園-英雄に真実なし-/筋肉番付VOL.2 ～新たなる限界への挑戦!～/クールボーダーズ4/K-1王者になろう!/決戦/ゴルフパラダイス/ザ・キング・オブ・ファイターズ'99/ザ・心理ゲーム6/THE DEEP ～失われた深海～/三洋パチンコパラダイス3/実況ゴルフマスター2000/真髄・碁仙人弐號/SIMPLE1500シリーズVol.25 THE競馬/SuperLite1500シリーズザンファイン、ロードランナー2/ステッピングセレクション/ストリートファイターEX3/スパイロ×スパークス トンでもツアーズ/THRASHER SK8/聖戦士ダンバイン 聖戦士伝説/聖霊機ライブレード/ディスクダービー 名馬をつくろう!!/テーマパークワールド/鉄拳TAG TOURNAMENT/DEAD OR ALIVE 2/天までジャック オドロキマメノキ大登亡!!/撞球 ビリヤードマスター2/Tony Hawk's PRO SKATER/DRIVER 潜入!カーチェイス大作戦/ドライビング エモーション TYPE-S/ドラムマニア /夏色剣術小町/眠ル繭//パーフェクトフィッシング 磯釣り、バス釣り//パーラー! プロ・ジュニアvol.6/パズループ/パチスロ帝王5～コングダム・スーパースターダスト2・フライングモモンガー～/ビートマニア APPEND 5th MIX～Time to get down～/必殺パチスロステーション3～テトラリールへの挑戦～/必殺パチンコステーション8～CRかましの金ちゃん2&CRそれゆけ浜ちゃん2～、クラシック2遂に蘇る!!爆裂名機復活/FANTAVISION /FIFA2000 ヨーロッパリーグ・サッカー/HEIWA Parlor!PRO ドルフィンリングスペシャル/ヘキサムーン・ガーディアンズ/ぽっぷんぽっぷ/麻雀大会III ミレニアムリーグ/メダロットR・パーツコレクション/森田将棋/モンスターファームバトルカード/リズムンフェイス/リッジレーサーV/ワーネバ・アイランド/ワールドスタジアム4

●[illegible]

～アートカミオン～双六伝/ウィザードリィ～DIMGUIL～/右左(U-SA)/永世名人IV/EVERGRACE/オーバキューン/ガイアマスター 神々のボードゲーム/華麗虎龍学園～ぴゅあらぶ編～/絆という名のペンダント with TOY BOX ストーリーズ/筋肉番付～ROAD TO SASUKE～/グラディウスIII&IV～復活の神話～/THE YELLOW MONKEY trancemission VJ remix/雀じゃん恋しましょセパレート1 雀々しましょ、セパレート2 恋こいしましょ/SIMPLE1500シリーズVol.28THE ダンジョンRPG/スカイサーファー/スノボケラー/対戦恋愛シミュレーショントリフェルズ魔法学園/タイニーバレット/Dancing Stage featuring Dreams Come True/チェス2000/着信メロディだもん volume.4/THE RAIL LOADERS/デビルマン/どっちも・メチャメチャ・ドッチメチャ!/信長の野望烈風伝with パワーアップキット//バカバカパッション2/バスランディング2/遙かなる時空の中で/PANDORA MAX SERIES Vol.3 ラビッシュ ブレイズン/Primal Image Vol.1/フランベルジュの精霊/プレイで覚えるシリーズ 英熟語でるでる750、世界史キーワードでるでる1800、日本史キーワードでるでる1800/ブレス オブ ファイアIV うつろわざるもの/閉鎖病院/ポケラーDX(ピンク)、(ブラック)/麻雀やろうぜ!2/まぼろし月夜～月夜野綺譚～/メカポケラー/0STORY/ラリー・デ・ヨーロッパ/RAYCRISIS/ロックマンDASH2-エピソード2 大いなる遺産-/われら密林探検隊!!

●[illegible]月発[illegible]

アクエリアンエイジ～東京ウォーズ～/イカサマ麻雀/elan plus/OPTIONチューニングカーバトル スペックR/北電子バーチャパチスロ2/コスモウォーリアー零/コンビ麻雀あわせうちwith「まぼろし月夜キャラクターズ」/ザ・ブルーマーリン/さらば宇宙戦艦ヤマト 愛の戦士たち/ピックスの大冒険/実名実況競馬ドリームクラシック/SIMPLE1500シリーズVol.30 THE バスケット～1ON1プラス～/SuperLite1500シリーズHooockey!、Castrol HONDA SuperBike Racing/スーパーロボット大戦α Screen～スクリーン～/星界の紋章/聖ルミナス女学院/賭博黙示録カイジ/バーチャル競艇2000/BACK GAMMON 2000/ビクトリーボクシング/FIFAサッカー ワールドチャンピオンシップ/FEVER2 SANKYO公式パチンコシミュレーション/ブリガンダイン～グランドエディション～/BRAVE SAGA2/プロ麻雀「兵」3/本格四人打プロ麻雀 麻雀王/マリオネットカンパニー2 Chu!/免許をとろう/

●6月発売のソフト

アコンカグア/Wu-Tang/裏技麻雀～これって天和ってやつかい～/エルダーゲート/F1 2000/大江戸風水因果律 花火2/オールスター・プロレスリング/ルングルング/カラフル ロジック/機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜 攻略指令書/ぎゅわんぶらあ自己中心派～イッパツ勝負!～/キラーバス/建設重機喧嘩バトル ぶちギレ金剛!!/ザ・心理ゲーム7/作曲するんだもんダンスリミックス編/サラリーマン金太郎THE GAME/Jリーグ 実況ウイニングイレブン2000/四季折り折りのバス釣り/SuperLite1500シリーズおえかきパズル3、クイズマスターYELLOW、クイズマスターBLUE、クイズマスターRED、数独3/スキャンダル/鈴ものがたり/ストリート麻雀トランス 麻神2/スラップ ハッピー リズム バスターズ/仙界大戦～TVアニメーション仙界伝封神演義より～/Dance Dance Revolution 3rd MIX/小さな王国エルトリア/TVDJ/パチスロ帝王6～カンフーレディ・バンバン・プレリュード2～/パチってちょんまげ2～京楽公認・タヌ吉2000&ジャングルP～/PUNCH THE MONKEY! ルパン三世 パンチ・ザ・モンキー! ゲームエディション/ビシバシスペシャル3～ステップチャンプ～/必殺パチンコステーション9 牛若とレミ/フレースヴェルグ/ブレンド×ブランド（おでかけ合成RPG）/ペルソナ2 罰/ぼくのなつやすみ/ポケットデジモンワールド/MACROSS PLUS-GAME EDITION-/ミスタードリラー/ロックンメガステージ

●[illegible]月発[illegible]

RCでGO!/アーモリンズ/稲川淳二 真夜中のタクシー/栄冠は君に 甲子園への道/がんばれ!ニッポン!オリンピック2000(PS版)/ケータイ・エディ/激突トマラルク TOMARUNNER VS L'Arc～en～Ciel/ザ・マエストロムジーク/実況パワフルプロ野球2000開幕版/実況パワフルプロ野球7/City Bravo!～ビジネス編～/SIMPLE1500シリーズVol.29 THE つり、Vol.31 THEサウンドノベル/SuperLite1500シリーズThe Tetris、DEEP FREEZE/鈴木爆発/スタディクエスト計算島の大冒険/砂のエンブレイス～エディンの里のネーブル～/大戦略マスターコンバット/デジモンワールド2 [illegible]レイク 4 ラスト [illegible]/～東京魔人學園伝奇人之章～東京魔人學園剣風帖繪巻/トワイライトシンドローム～再会～ 日本相撲協会公認 日本大相撲/バーストロックウェイクナーティンク[illegible]/パーラー[illegible]プロ・ジュニアコレクション [illegible]2800 ハイパーパチンコ/パチスロ [illegible]ルセ王国3/バロックシンドローム/beatmania featuring DREAMS COME TRUE/beatmaniaBEST HITS/びっくりマウス 必殺パチスロステーション4ニュー[illegible]トロット/必殺パチンコステーションnow4 俺は熱血冒険王だ!!、now5 ゲゲゲの鬼太郎/ファイナル ファンタジーIX/ブ

※2000年発売のＰＳ＆ＰＳ２新作ソフトリスト内、「12月発売のソフト」には、発売予定のものも含まれています。

DPSソフト大賞って?

ＤＰＳ読者の投票だけで、その年のベストソフト＆キャラクターを決定するのが、この「ＤＰＳソフト大賞」です。今年は20世紀の終わりにあたることから、これまでに発売されたすべてのＰＳ＆ＰＳ２ソフトが対象の「ＤＰＳソフト大賞2000・20世紀」も特別に実施します。



●ちなみに、1999年ソフト部門第1位は…
ファイナルファンタジーVIII（スクウェア）
●1999年キャラクター部門第1位は
井上トロ（どこでもいっしょ／SCE）
でした!

今回募集するのは計４部門!!↓

DPSソフト大賞2000 2000年

2000年に発売されたPS＆PS2ソフトの中から選ぶ!

ＤＰＳ読者から、最も支持を受けている2000年のソフト＆キャラを決定!! 下のリストを参考に、今年のＰＳ＆ＰＳ２ソフトを思い出そう!!

ソフト部門
2000年に発売されたソフトのなかから、好きなソフト名を３つ答えてください（廉価版はのぞく）。

キャラクター部門
2000年発売のソフトに登場するキャラクターを１人だけ、タイトル名と一緒に答えてください。

DPSソフト大賞2000 20世紀

2000年末日までに発売されたPS＆PS2ソフトなら何でもOK!

ＤＰＳ読者が選ぶ、20世紀最高のソフト＆キャラを決定!! 2000年12月31日までに発売されたすべてのPS＆PS2ソフトが対象になるぞ。

ソフト部門
好きなＰＳ＆ＰＳ２ソフトを３つ。2000年発売のソフトでもかまいません（廉価版はのぞく）。

キャラクター部門
ＰＳ＆ＰＳ２ソフトに登場する、好きなキャラを１人だけ。こちらも、2000年登場でもかまいません。

応募のキマリ

DENGEKI PlayStation AWARD 2000



①DPSソフト大賞2000年と20世紀どちらもお答えください。

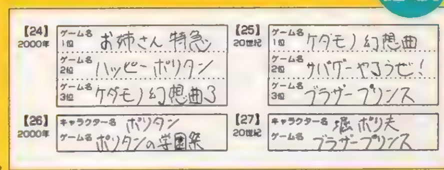
今回募集するのは２大賞、計４部門。両方を答えないと、その投票は無効になります。また、アンケートハガキでの応募は、今号の「大感謝プレゼント」（P.8）への応募も兼ねています。投票が無効になるとプレゼントの応募も無効になりますので、ご注意ください。

②応募は今号のアンケートハガキかメールで!!

●ハガキの場合は…

右の記入例を参考に、投票したいソフトおよびキャラクターの正式名称を正確に記入してください。アンケートハガキ１枚につき１票として集計されます。

ハガキ記入例



●メールの場合は… 電撃オンラインアドレス／http://www.dengekionline.com/

DPSソフト大賞は今回からメールでも投票を受け付けます。メールで投票したい方は、上記アドレスの「電撃オンライン」にアクセスしてください。そこから「電撃タウン→電撃マンション→電撃プレイステーションの部屋→ＤＰＳソフト大賞のコーナー」へ行き、説明をよく読んでから投票してください。

しめ切りは

2000年1月11日必着

気になる結果発表は、3月発売のDPS誌上で!

ラスターマスター/ポップンミュージックアニメーションメロディ/むし太郎/Monkey Magic /ラグナキュールレジェンド/わいわい雀荘セット

●

アーマード・コア2/INTERNATIONAL SOCCER EXCITE STAGE 2000/Velvet File/エキサイティングプロレス/SDガンダムGGENERATION-F/お水の花道/ガングリフォンブレイズ/がんばれ!ニッポン!オリンピック2000(PS2版) /X FIRE/KENKIいっぱつ!ショベルマスターになろう!!/Surfroid-伝説のサーファー-/ザ・占い3～毎日の方位占い～、4～はらぺこクマの開運カバラ占い～/三國志VII/実況ワールドサッカー2000/真・三國無双/SIMPLE1500実用シリーズ Vol.2家庭の風水、Vol.3姓名判断、Vol.4料理～定番料理レシピ集/SIMPLE1500シリーズVol.32THE ボクシング、Vol.33 THE 卓球、Vol.34THE クイズ番組、Vol.35 THE シューティング/SuperLite1500シリーズBURN OUT、フィッシング倶楽部～防波堤釣り～、フィッシング倶楽部～ボート釣り～、フィッシング倶楽部～投げ釣り～/STREET BOARDERS 2/ストレイシープ*トリプルプレジャー/0からの将棋 将棋幼稚園あゆみ組R/Sorcerous Stabber ORPHEN～魔術士オーフェン～/たれごろ-たれぱんだのいる日常-/着信メロディだもん GOLD/テトリスwith カードキャプターさくらエターナルハート/どこでもハムスター2(ちゅ～)/ドラゴンクエストVIIエデンの戦士たち/ドリームオーディション/人魚の烙印/パッシングビート2//パチスロ帝王W～アラベスクR・ホットロッドクイーン～、～山佐Remix～//ハッピィサルベージ/PANDORA MAX SERIES Vol.4 Catch!～気持ちセンセーション～/ファイティングロッドセット/BLACKJACK VS松田純/プレイで覚える英熟語 でるでる750/プロ麻雀 極 NEXT/HEIWA Parlor!PRO いなかっぺ大将スペシャル/マジカルスポーツ2000甲子園/マジカルダイスキッズ/名探偵コナン3人の名推理/THE MECHSMITH/悠久組曲All Star Project/ライゼリート～エフェメラルファンタジア～/ロジック麻雀創龍四人打ち・三人打ち/ワールドサッカー実況ウイニングイレブン2000～U-23メダルへの挑戦～

●9月発売のソフト

青の6号 Antarctica /アメリカン・アーケード/EXビリヤード/ウイニングポスト4 マキシマム/宇宙戦艦ヤマト 英雄の軌跡/おジャ魔女どれみ#MAHO堂ダンスカーニバル!/おはスタダンスダンスレボリューション/カートンくん/仮面ライダーV3/ガンパレード・マーチ/キーボードマニア/きかんしゃトーマスとなかまたち/キミにSteady /劇空間プロ野球/幻想水滸外伝Vol.1 ハルモニアの剣士/どつぼちゃん/ザ・心理ゲーム8/Gセイバー/JELLY FISH/七田式右脳でアソベンチャー1～ことばABC 0～2歳、2～かたち123 0～2歳、3～ことばABC 2～4歳、4～かたち123 2～4歳、5～ことばABC 4～6歳、6～かたち123 4～6歳/実況G I ステイブル/上海フォーエレメント/シルフィード ザ・ロストプラネット/SIMPLE1500実用シリーズVol.1 乗換案内～2000年版～/SIMPLE1500シリーズVol.37 THE イラストパズル&スライドパズル、Vol.38 THE リアルレーシングTOYOTA/スーパーパズルボブル/SuperLite1500シリーズ チキチキちきん/0からの麻雀 麻雀幼稚園たまご組2 ～大会へ行こう!～/それいけ!アンパンマン/沈黙の艦隊/DINO CRISIS2/ときめきメモリアル2 Substories～Dancing Summer Vacation～/バーチャパチスロ7～北電子・オリンピア～//パーラー!プロ・コレクション/爆流/パチンコ&パチスロ Parlor!PRO エクストラ～CR・いなかっぺ大将A&パチスロ・ルパン三世～//パワーショベルに乗ろう!!/beatmania APPEND GOTTAMIX2～Going Global～/必殺パチスロステーションSP2 THEテトラ/ブレイドアーツ／黄昏の都ルルイエ/ベアルファレス/ぼくらとあそぼう!ウルトラマンTV/ポップでキュートな心理テスト アラバマ/マジカルスポーツGo Go Golf /マジカルミュージックえいごでワン・ツー・スリー!/MAX SURFING 2nd/村越正海の爆釣日本列島2/夢のつばさ/ラブひな～愛は言葉の中に～/リベログランデ2/RING of RED/ル・コンチェルト ～ff・pp～/ワイルドワイルド レーシング

●10月発売

井出洋介の麻雀家族2/エクストリーム・レーシングSSX/学校をつくろう!!校長先生物語/カムライ-神来-/GUNGHO BRIGADE/グラップラー刃牙 バキ最強烈伝/甲脚機甲師団 バイン・パンツァー/高2→将軍/コリン・マクレー ザ・ラリー2/三洋パチンコパラダイス4～寿司屋だ源さん～/シドニー2000/忍びの六/SIMPLE1500シリーズVol.39 THE麻雀2、Vol.40 THE将棋2、Vol.41 THEリバーシ2、Vol.42 THE囲碁2、Vol.43 THE花札2、Vol.44 THEカード2、Vol 21 THE野球/SuperLite1500シリーズ QIX2000、クレイジーバルーン2000、スペースチェイサー2000/タツノコファイト/パチスロ帝王7 メーカー推奨マニュアル1 ～ビートザドラゴン2・ルパン三世・ホットロッドクイーン～//ハンター×ハンター～幻のグリードアイランド～/PANDORA MAX SERIES Vol.5 ごちゃちる/必殺パチンコステーション10EXジャック2000&スーパードラゴン、豊丸スペシャル/ファイティングイリュージョン K-1 GP2000/ふしぎ刑事(デカ)/Brave Sword/北斗の拳 世紀末救世主伝説/ポケットデジモンワールド ウインドバトルディスク/ポップンミュージック4アペンドディスク/MotoGP/霊刻ー池田貴族心霊研究所ー

●11月発売

アクアクア/R／Cスタントコプター/RCリベンジ/アンジェリーク トロワ/ESPN winter XGames snowboarding/OH NO!(オ～ノ～!)/カルドセプト エキスパンション・プラス/くるくるキューブ/ケロケロキング/ザ・マエストロムジーク アンコールディスク/サイレントスコープ/ザ・占い5～神秘のルーン占い～、6 ～水星さんのとっても九星占星術～/サンライズ英雄譚R/G I JOCKEY2/Jリーグ実況ウイニングイレブン2000 2nd/射 G英雄傳 /SIMPLE1500シリーズVol.45 THE ブロックくずし2、Vol.46 THE 麻雀落ちゲー～落雀～、Vol.47 THE スケートボード、/スーパーヒーロー作戦 ダイダルの野望/SuperLite1500シリーズ おえかきパズル4、クロスワード2、数独4、ナンクロ3/スノーボードヘヴン/スマッシュコート3/SLOT!PRO～大江戸桜吹雪2～/ZOIDS 帝国VS 共和国～メカ生体の遺伝子～/SOLID LINK ～Tower Side～、～Dungeon Side～/WTC～ワールドツーリングカー・チャンピオンシップ～/ダンスサミット2001 バスト・ア・ムーブ/ダンスダンスレボリューション ディズニーズレイブ/チャンピオンシップバス/ディオラムス/テイルズ オブ エターニア/天空のレストラン/TALL TWINS TOWER/所さんの大暴豪/Parlor!PROスペシャル～CRハレンチ学園&CR闘魂～//パチスロ帝王 ～ビートザドラゴン2～//パトレイバー ゲームエディション/オレが監督だ! ～激闘ペナントレース～/beatmania IIDX～3rd style～/必殺パチスロステーション5インベーダー2000/FEVER3 SANKYO公式パチンコシミュレーション/PrintFan with popegg/ポップンミュージック ディズニーチューンズ/麻雀悟空 大聖/まーじゃん de あそぼ/電光石火ミクロランナー/山佐Digiガイド・M771/Unison/ラブひな2～言葉は粉雪のように～/立体忍者活劇 天誅 弐/ロックマンX5

●

ATV:クア ドパワーレ ング/ESPN nba 2night/FIFA2001ワールトチャンピオンシ プ/RPGツクール4/アクアパラダイスいくぜ!温泉卓球!!/ウィザードリィ エンパイア～古の王女～/WIN BACK/お仕事式人生ゲーム めざせ職業王/改新!!ダービーアナリスト/仮面ライダークウガ カラリオはがきプリント/ガンバリィーナ/キッズステーションぐるぐるはなまるくん、ハローキティのお ャべりタウン/機動戦士ガンダム/ギュッ!とつまって1980シリーズカートレース～きめ手はドリフト!～、ブロックくずし～こわしてHelp!～、ベースボール ～プロ並み草野球!～/筋肉番付VOL.3 ～最強のチャレンジャー誕生!～/クラッシュ・バンディクーカーニバル/くりクリミックス/CRAZY BUMP'S ～かっとびカーバトル～/グレイテストストライカー/剣豪/冒険時代活劇 ゴエモン/ゴーゴー・アイ・ランド/ここ掘れ!プッカ/ゴルフパラダイスDX/ザ・マエストロムジーク メリークリスマス アペンドディスク/サイドワインダーMAX/ザ・心理ゲーム9/実況パワフルプロ野球2000決定版/実況パワフルプロ野球7決定版/実況ワールドサッカー2000 FINAL EDITION/COOL BOARDERS CODE ALIEN /SIMPLE1500シリーズVol.48 THE パズル2、Vol.49 THE カジノ、Vol.50 THE ビリヤード2、Vol.51 THE ジグソーパズル、Vol.52 THE プロレス2、Vol.53 THE ヘリコプター/7BLADES／7ブレイズ/7(セブン)～モールモースの騎兵隊～/ダーククラウド/ダンスダンスレボリューション ベストヒッツ/超高速シリーズ 超高速麻雀、超高速リバーシ/チョロQHG/DXモノポリー/テーマパーク2001/デジモンワールドデジタルカードアリーナ/DOA2 ハード・コア/天使のプレゼントマール王国物語/東大将棋四間飛車道場/Dog of Bay/ドラえもん3 魔界のダンジョン/トラック狂走曲～愛と哀しみのロデオ～/ギターフリークス3rd MIX&ドラムマニア2nd MIX/ドリームオーディション2/Neo ATLAS III//パーコンシリーズお茶の間バトルセット/バウンサー/はじめの一歩 VICTORIOUS BOXERS//パチスロアルゼ王国4//パチスロ帝王～バトルナイト・アトランチスドーム～/ハッピー!ハッピー!!ボーダーズ/ハムスター物語/ビートマニアアペンドクラブミックス/必殺パチンコステーションnow7マジカルサーカス/FAVORITE DEAR純白の預言者/ぷよぷよBOX/BLACK／MATRIX+/BLOOD THE LAST VAMPIRE <上・下巻>/ プレイで覚える漢字検定 でるでる1100/フレースヴェルグ インターナショナルエディション/プロ麻雀「兵」2 BPV/HEIWA Parlor!PRO 不二子におまかせスペシャル/牧場物語～ハーベストムーン～forガール/ボンバーマンランド/麻雀百言 叫んでロン!/まみむめ☆もがちょのプリントアワー/ミスド クマンメイズマッドネス/山佐Digiガイド・ウメカゲツR/幼稚園外伝 華麗なるカジノクラブ DOUBLE DRAW/リーチ麻雀 レイクマスターズ EX/わいわい3人打ち麻雀/わいわいトランプ大戦セット

2000年発売の新作PS&PS2ソフト


品質管理課とは……
DVDリモコンがついた!!
PlayStation.2
新発売 標準価格39,800円
SCPH-18000
リモコンだけでも買える!!
"プレイステーション 2"用
「DVDリモートコントローラキット」
仕事を忘れて楽しまずにはいられない。プロチェッカー殺しのパーティーゲーム。
クラッシュ・バンディクー カ～ニバル
パーティー
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント
プレイステーション2専用
失われた街を再生するうちに、故郷を思い出してしまいました。
ダーククラウド
RPG
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント
[GARAGE
"PlayStation"



みち
道
（第二回）
の物語～
片岡真一
僕は楽しみで肉が…
僕は仕事でゲームを…
ている「品質管理課」
レイしてみてちゃんと
なしでゲームをやり続
ロンもないんだ。なぜ
トが、つまらないミス
いてくはないじゃない
ごめん、…でイングが
片岡真一おすすめの
年末のタコゲー
タコゲーとは、指にタコができるほどハマるゲームの事です。
プレイステーション2専用
手にアセ握るリアルファイト。熱気でモニターが曇る、曇る。
はじめの一歩
VICTORIOUS BOXERS
スポーツアクション
標準価格6,800円（税抜）
絶賛発売中
(株)エンターテインメント・ソフトウェア・パブリッシング
プレイステーション2専用
剣の道もプロチェッカーの道も日々是鍛錬でござるよ。
剣豪
成長型剣術アクション
標準価格6,800円（税抜）
絶賛発売中
元気(株)
このゲームには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。
プレイステーション2専用
あまりの恐怖にずっと目をつむってチェックしちゃったよ。
BLOOD THE LAST VAMPIRE（上巻）（下巻）
やるドラDVD
標準価格各5,800円（税抜）
上・下巻絶賛発売中
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント
このゲームには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。
プレイステーション2専用
絵本のような温かな世界にチェックの間中、心が癒されました。
7（セブン）
～モールモースの騎兵隊～
世代交代RPG
標準価格7,800円（税抜）
絶賛発売中
(株)ナムコ
プレイステーション2専用
ふと気付くと「アムロ行きま～す」と叫んでいる自分がいた。
機動戦士ガンダム
3Dアクション
標準価格6,800円（税抜）
絶賛発売中
(株)バンダイ
プレイステーション2専用
映画を一本見終わったような満足感を体験させてもらいました。
バウンサー
ロールプレイング・アクション
標準価格6,800円（税抜）
12月23日発売
(株)スクウェア



PS2 ゲームの新世紀はプレイ

2000年3月4日に発売されて以来、ゲームはもちろん、DVDで映画やアニメまで楽しめるエンターテインメント性によって、今年のゲーム業界を席巻したPS2。その一方で"ソフトラインナップの弱さ"を指摘する声も確かに存在した。でもそんな心配は、もう不要。2001年のPS2には、新世紀にふさわしい怒濤のラインナップが控えている。ここでは、12月12日に行われた「PlayStation2 Party」の出展タイトルを通して、21世紀の幕開けを象徴するPS2の最新ソフト事情をレポートしていくぞ!!

『GT3』2月15日発売決定!!





『どこいつ』最新作も発表!!



21世紀の始まりを飾る期待作が一堂に!!

「PS2誕生年」のしめくくりを記念して、去る12月12日にマスコミ関係者を集めて開催された「PlayStation2 Party」。このパーティでは、おもに2001年前半に発売予定のPS2タイトルのなかから、未発表の新作を含む14タイトルが公開された。『GT3』や『MGS2』といった大作はもちろん、『トロと休日(仮)』や『エースコンバット4(仮)』など、初公開タイトルもズラリ勢ぞろい。さっそく次ページから各タイトルの詳細、そして会場で取材したクリエイターたちのメッセージをお伝えしていこう。

『エースコンバット』や…



『モンスターファーム』など…







▲▶豪華な演出で開催されたパーティでは、出展されたほとんどのタイトルを実際にプレイすることができた。さらに会場には、各作品のクリエイターの面々も。

各メーカーの新作ラッシュもいよいよ本格化!!





「2001年のPS2にご期待ください」

SCEJ 宣伝部部長 佐伯雅司氏

最近"PS2はソフトが少ない"と言われることが多いこともあり、今回、2001年の厳選ラインナップの中からほんの一部ですが、この会場にそろえてみました。これらのすばらしいタイトルを見ていただき、PS2の2001年へのパワーと気迫を、感じていただきたいと思います。

2001 ステーション2で幕を開ける!!

NEW RELEASE

トロと休日(仮)

ETC ●2001年春 ●SCE ●価格未定

あのトロといっしょにのんびり休日を過ごそう!



今度はPS2で会えるニャ♥

いよいよ発表された『どこでもいっしょ』シリーズ最新作。今回も明確な目的やストーリーは存在せず、おなじみの「トロ」といっしょに、どこか懐かしい港町を旅行して、毎日の生活に疲れた心を癒すことができるゲームになっている。また、なんと背景はすべて実写の"動画"で描かれており、現実にトロがその場所にいるかのような臨場感を味わうことができるぞ。さらにお気に入りのシーンを写真に撮影して楽しむこともできるのだ。トロといっしょにお話したり、街を散歩したりして、とびっきりの休日を過ごそう!!





▶実写映像のなかで違和感なく動くトロの姿は、まさに感激!



◀これは! と思ったシーンは、写真に撮影して保存しよう。トロとキミの、2人だけのアルバムを作るのだ!!

記念写真も撮れる!!



▶詳しいシステムは不明だが、矢印で画面をクリックして、トロの反応を楽しむこともできるらしい。

クリエイターズメッセージ①



SCE
『トロと休日(仮)』
ディレクター
高橋宏典氏

いよいよ「トロ」がPS2に登場します! 今回はPS2ならではの映像表現を生かし、ちょっと懐かしい感じのする街でトロと休日をすごせるという、不思議な感覚のソフトになってます。ズバリ! 愛称は『トロキュー』(笑)。ゲームに目的が存在しないので、トロといっしょにお話したり、ただボーッと夕日を眺めたりして、小旅行に出かけた気分に浸っていただければ幸いです。2001年は、トロといっぱいいっぱい遊べるようになりますので、どうか期待してくださいね。



▲トロ本人(!?)も駆けつけて、発表を祝ったぞ!!

NEW RELEASE

リモココロン

ETC ●2001年3月(予) ●SCE ●価格未定

人々の運命はキミ次第!!

新感覚「ちょっかいゲーム」登場!!

ゲームの中で暮らしている人々に"ちょっかい"を出して、その反応を楽しむのが、このソフト。プレイヤーは街の好きな場所をズームして、人々の暮らしや悩みを見聞きすることができる。その際、悩みのヒントになりそうなイメージを「インスピレーション」として送り込むことで、多彩なイベントを発生させることが可能だぞ!!





▲1つの街に暮らす人々の生活を、まるごと再現! 親切心やイタズラ心を発揮して、いろいろな人物に「インスピレーション」を送ってみよう。何が起きるかドキドキ!!



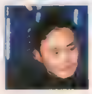
◀▲画面はかなり細かい部分までズーム可能。



SCE
『リモココロン』
ディレクター
支倉朋洋氏

初のお披露目となった『リモココロン』ですが、ひと言で言えば、画面内に山ほど存在する住人たちの悩みに対し、1人1人フォローしてやったり、からかったりして、ちょっかいを出せる作品です。好きな場所を拡大して自由に観察できます。PS2は買ったけど、やるゲームがないという人にプレイしてもらって、ゲームのおもしろさを再確認していただければウレシイです。

クリエイターズメッセージ②



SCE
『グランツーリスモ3』
プロデューサー
山内一典氏

現在RCGの重要な部分であるクルマ、コースなどが仕上がってきており、いよいよ1つのゲームにまとめている真っ最中です。新コースも雨の市街地やダートなど、おもしろいものを多数用意していますので、どうぞご期待ください。また、同時発売予定の新型ステアリングコントローラで、絵と音に加えて、手から伝わる触感でも『GT3』を楽しんでほしいですね。



ナムコ
『エースコンバット4(仮)』
ディレクター
一柳宏之氏

まだ開発機材上でしか動いていませんが、ぜひこのクオリティを見ていただきたいと思い、機材ごと持ち込んで参りました(笑)。PS2になったことで高度な処理が可能になり、多数の敵機や友軍機を使った新要素も実現することになったので、楽しみにしてくださいね。



タイトー
『電車でGO！3通勤編』
ディレクター
戸隠規泰氏

『電GO! 3』では、選択できる車両や路線が増え、朝・昼・夕方・夜の4つの時間帯も設定できるようになりました。『通勤編』ということで、朝夕のラッシュもちゃんとゲームとして再現しています。USBに対応したPS2用の専用コントローラの発売も検討してしますので、ご期待ください。



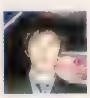
カプコン
『鬼武者』
プロデューサー
稲船敬二氏

今回出展したのは完成一歩手前のバージョンです。一番注目して欲しいのは、ゲームに触ったときの感触というか、チャンバラの手応えですね。これには自信があります。あと未公開ですが、左馬介のモデルの金城武さんが自分でデザインしたボスも登場するので、ファンは要チェックかもしれませんよ。



コーエー
『決戦Ⅱ』
プロデューサー
シブサワ・コウ氏

PS2にゾッコン惚れて『決戦』シリーズを作ってきましたが、より完成された"ゲームと映画の融合"を目指し、現在『Ⅱ』を鋭意制作中です。今回の題材は「三国志」。各界一流のクリエイターに集結していただき、仲間キャラの俳優陣も豪華なキャストを起用していますので、ご期待ください。



KCEジャパン
『パラパラパラダイス』
PS2版ディレクター
吉冨賢介氏

まず、PS2用に制作した専用コントローラに注目してください。このコントローラを使うことで、パラパラを踊りながらゲームを楽しむことができます。また、新要素の「トレーニングモード」では、実写のダンス映像が背景に流れますので、ゲームを楽しみながら実際のパラパラを練習できますよ。

グランツーリスモ3 A-spec

RCG ●2001年2月15日(予) ●SCE ●¥6,800

ついに発売日&価格が決定!!

今回出展されていたのは、これまで以上にグラフィックが進化して、より完成に近づいた最新ROMバージョン。TG S2000秋に出展された体験版へのアンケートをもとに、気になったポイントが徹底的に改良されており、現時点でもコンシューマRCG最高峰といえる完成度に仕上がっていた。また、会場では発売日が2001年2月15日に決まったことが正式に発表され、一気に期待感が盛り上がっていたぞ!!

詳しいソフト情報はP.28へ





会場ではダートコースも試走可能だったぞ!!



会場には、ハンドル型のフォースフィードバックコントローラを接続した試遊台が設置され、新登場のダートコースがプレイできた。ハンドルを切るごとに砂ぼこりが舞い上がるこのコースでは、アスファルトの路面とはひと味違うドライビングを楽しめたぞ。

エースコンバット4(仮)

STG ●2001年夏 ●ナムコ ●価格未定

PS2が可能にした驚異の空中映像美!!

人気STG『エースコンバット』シリーズの最新作が、いよいよお披露目されたぞ。今回は会場に開発機材を持ち込んでの特別出展。実際に戦闘機を操作することはできなかったが、視点変更は可能だった。現実さながらの背景映像を背に、最新鋭の戦闘機が繰り広げるドッグファイトに期待しよう!!



詳しいソフト情報はP.188へ

電車でGO!3 通勤編

ETC ●2001年3月(予) ●タイトー ●価格未定

最新バージョンは通勤電車で出発進行!!

よりリアルに電車の運行をシミュレートした、人気シリーズ最新作。本作ではアーケード版をもとに、鹿児島本線、篠栗線、中央線、総武線、山陽本線、山陰本線といった路線を再現。さらに朝・昼・夜といった時間変化に応じたプレイも体験可能。天候の変化も含めた、1日のリアルな運行が楽しめるぞ!!



▶早くもプレイできる状態での出展。PS2に対応した、専用コントローラの発売も検討中とのこと。

鬼武者

ACT ●2001年1月25日 ●カプコン ●¥7,800

空前絶後の爽快剣劇アクション!!

いよいよ発売が1カ月後に迫った『鬼武者』も、プレイ可能な形で出展。マスター1歩手前のバージョンで遊ぶことができたぞ。ゲーム内容は紹介記事を参考にしてほしいが、特筆すべきはその爽快感。敵をバッサリ斬る感覚にもう病みつき!?



詳しいソフト情報はP.18へ

決戦Ⅱ

SLG ●2001年2月下旬(予) ●コーエー ●価格未定

三国志の英雄たちがPS2上で激突!!



当日はプロデューサーのシブサワ・コウ氏が登場して、その魅力を語ってくれた『決戦Ⅱ』。残念ながら映像出展のみだったものの、「宮川大助・花子」扮する「孟獲・祝融」のビジュアルも初公開され、ゲームへの期待がさらに高まったのだ!!

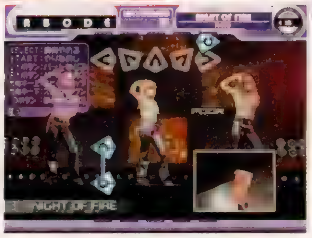
詳しいソフト情報はP.32へ

パラパラパラダイス

ETC ●2001年3月15日（予） ●コナミ ●オープン価格／専用コントローラ¥7,800（予）

人気のパラパラをゲーム化

すでにかなりの完成度で出展されていた本作。専用コントローラを使って、まさにパラパラを踊る感覚でプレイできた。40以上もの収録曲のうち、36曲はavexの超ヒットシリーズ「スーパーユーロビート」等から選りすぐったもの。トレーニングモードもあるぞ。



▲トレーニングモードでは、パラパラオールスターズの実写映像も見られるぞ。

専用コントローラもお目見え！



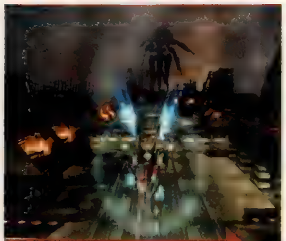
◀▼5つのセンサーがついたコントローラを足元に置き（左）、画面にしたがって手を動かすとセンサーが感知する（下）。



Z.O.E ZONE OF THE ENDERS

ACT ●2001年3月1日(予) ●コナミ ●オープン価格

グラフィック&操作感は文句なし！



詳しいソフト情報はP.24へ

今回の出展ROMをプレイした感想としては、とにかくバトルの操作感のよさにビックリ！ また、緻密なグラフィックもPS2ならではといえるだろう。まさに「ロボットアニメの戦闘」を体感できる作品になっているぞ。

ワールドサッカーウイニングイレブン5

SPG ●2001年3月15日(予) ●コナミ ●オープン価格

PS2で臨場感がさらにアップ！

『ウイニングイレブン』シリーズのPS2版も、すでにプレイ可能なROMが出展。まだ開発中とはいえ、映像の美しさ、フィールドの臨場感はかなりのデキだった。29カ国の選手が実名で登場するのもうれしい要素だ。



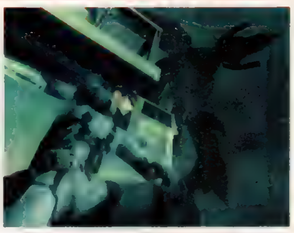
▲フィールドの臨場感が目を引いた。シリーズのファンなら買い!?

メタルギアソリッド2 サンズ・オブ・リバティ

ACT ●2001年（予） ●コナミ ●価格未定

完成度5%とは思えない驚異の映像!!

今回は映像のみの出展だったが、やはり会場での注目度の高さはかなりのもの。小島監督は「開発度は5％」と語っていたが、早くも完成時のクオリティの高さを十分感じることができた。まずは体験版に期待大！



▲まさに新世紀の『メタルギア』を体験できる「2」。発売日が待ち遠しい。

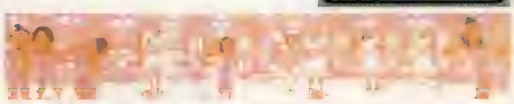
「スペースヴィーナス」starringモーニング娘。

ETC ●2001年1月11日 ●SME ●¥5,800

360度モーニング娘。!!

「モーニング娘。」の撮り下ろし映像やライブ風景を自由に楽しめる、まったく新しい体験型のビジュアルソフト。「モー娘。」版の『TV DJ』も楽しめるぞ。





▲コントローラを使って自由に動画を動かして、「モー娘。」を楽しめる。

モンスターファーム

SLG ●2001年3月（予） ●テクモ ●価格未定

デザインを一新したシリーズ最新作



詳しいソフト情報はP.189へ

早くもプレイ可能な形で出展されたPS2版『モンスターファーム』。今回からCD-ROMに加えて、DVD-ROMからの「モンスター再生」も可能に。新登場のモンスターだけでなく、リニューアルされた従来のモンスターたちにも注目しよう!!

風のクロノア2～世界が望んだ忘れもの～

ACT ●2001年3月（予） ●ナムコ ●価格未定

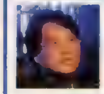
誰でも楽しめるACTが帰ってきた!!

会場では体験版をプレイして、その魅力を楽しむことができた本作。より派手になった演出やアクションに加えて、カンタン操作で3D空間を飛び回れるゲーム性は健在だったぞ。大人から子供まで、幅広く楽しめる良質のACTに期待しよう!!



詳しいソフト情報はP.41へ

クリエイターズメッセージ③



KCEジャパン
『Z.O.E』
ディレクター
岡村憲明氏

この作品は、"ロボット"シミュレータではなく、"ロボットアニメ"シミュレータです。ロボットアニメのあの爽快感を、誰もが簡単に体験できるのが魅力ですね。操作も非常にシンプルにまとめてあります。ACTが苦手な小島監督でもプレイできたので、保証付きです（笑）。楽しみにしてお待ちください。



KCE東京
『ワールドサッカーウイニングイレブン5』
プロデューサー
高塚新吾氏

最初は、移植作品なので少しだけ変えて出せばいいと考えていましたが、結果的にほとんど作り直しになりそうです（笑）。今まで以上に"ボールをキックする爽快感"を感じていただけると思うので、ぜひプレイしてください。この作品で、ひと足先に2002年を体験していただきたいですね。



KCEジャパン
『メタルギアソリッド2』
監督
小島秀夫氏

PS2になったことで、前作以上に"潜入の幅"が広がり、ゲームに奥行きが出ています。3月発売の『Z.O.E』に付く体験版は、『2』の予告編のような内容になっていて、だいたい1時間ぐらいプレイできます。ユーザーの方にプレイしていただいて、アンケートの内容を本編に反映させていく予定なので、ぜひプレイして、どしどし意見をお寄せください。



SME
『「スペースヴィーナス」starringモーニング娘。』
ディレクター
伊藤勝昭氏

いままでの映像商品、たとえばビデオとかは、ソフトを入れて再生ボタンを押し、見るだけでした。その映像に、ユーザーがコントローラを通して介入できるようにしたのが、この作品です。見どころはなんといっても360度モーニングラウンジ。このほか、「モー娘。」版『TVDJ』にも、ご注目下さい。



テクモ
『モンスターファーム』
ディレクター
高宮孝治氏

発売は来年3月ですが、すでにプレイ可能なレベルまで完成しています。今回はモンスターのデザインを一新し、画面も、よりアニメ的な、温かいビジュアルに進化しています。PS2ということで、DVDとゲームCDを一緒に対戦させることもできますよ。どうか楽しみに発売日をお待ちください。



ナムコ
『風のクロノア2』
プロデューサー
吉沢秀雄氏

今回は、PS2の機能をフルに生かしたグラフィックや、アクションの仕掛けなど、いろいろな面で進化しています。ストーリーのほうも、ご満足いただけると自負しています。また、演出面ではスライダーのステージなど、高低差を意識した構造が増えていますので、ご注目ください。

2001年1月25日…宿命の発売日迫る!!!

最新画面&情報を大量入手!!



鬼武者®

おにむしゃ

1/25 ACT	鬼武者
	●カプコン ●¥7,800 ●MC2（KB数未定）

発売日まであと1カ月と迫り、ファンの期待が高まる戦国サバイバルアクション『鬼武者』。今回は、新たな操作キャラクター・かえでや新キャラなど、大量の最新情報を大公開!!

必見情報 『鬼武者』体験版&映像DVDレンタル開始!!

『鬼武者』の発売を心待ちにするファンに、とっておきのビッグニュースをお届け!! なんと、12月20日から全国のGAME TSUTAYAと、「GAME STAND」を導入しているお店で、本作の体験版と、映像DVD「鬼武者WORLD」の無料レンタルが実施されているのだ。ゲーム序盤を遊ぶことができる体験版と、最新ゲーム画面やメイキング映像の一部を収録したDVD、どちらも絶対に見逃せないぞ。このチャンスに、戦国アクションならではの"斬る爽快感"を体感しよう！

全国のGAME TSUTAYAおよびGAME STAND導入店で無料レンタル実施中!!

先行体験イベントも開催!

12月23日、渋谷にて『鬼武者』の先行体験イベントが開催される。このイベントでは、試遊台で『鬼武者』の体験版を遊ぶことができるぞ。そのほかにも、携帯電話の待ち受け画面のダウンロードや、PS2本体などの豪華賞品がもらえるステージイベントも行われる。また、来場者には当イベント限定のステッカーも配布！ ぜひ行ってみよう!! （注：開催は本誌発売日の翌日です）

日時：12月23日（土・祝） 10:00～19:00

場所： 東京・渋谷スクランブル交差点前「QFRONT」5F イベントスペース「e-style」（JR山手線 渋谷駅下車・徒歩3分）



何だ人間か

孤高の侍と女忍者が幻魔に挑む!



明智左馬介

稲葉山城を徘徊する異形の怪物集団"幻魔"。左馬介は、雪姫を助け出すため、この幻魔に敢然と立ち向かう……。

「鬼の篭手」を腕に羅刹と化す!!

かえでもプレイヤーキャラとして操作可能!!

かえで

仁義を重んじ忍の道に生きる

左馬介と行動を別にして、雪姫救出のために城内をほん走するかえで。だが、彼女の行く手にも幻魔の姿が……!!



闇に身を隠し魔を滅する!!

新情報 1 第2のプレイヤー

今回入手した情報から、左馬介のほかに、もう1人の操作キャラクターが存在することが発覚!! その人物とは、なんとくノ一「かえで」だったのだ。ここでは、かえでの基本アクションを最新画面とあわせて大紹介!! その華麗なアクションに注目しよう。また、ゲーム中における左馬介とかえでの性能も比較するぞ



▶左馬介とともに稲葉山城に潜入するかえで。ストーリーは、この2人の視点で描かれていくことになりそうだ。

徹底解剖 くノ一・かえでの華麗なアクションを

かえでの基本アクションとなる7つの要素を紹介! 左馬介と違い、忍者ならではのアクションを駆使していくことになるぞ。

小太刀 右手に持つ小太刀がかえでのメイン武器となる!

かえでが持つ小太刀は、リーチは短いが、スキの少ない攻撃を可能とする武器だ。□ボタンを押すと敵を斬りつけ、続けざまにボタンを押せば連続攻撃を繰り出すぞ。



▲リーチが短いだけに、いかに自分の間合いに持ち込むかが重要だ。



◀かえでの連続攻撃がヒット! 小太刀が敵の体に食い込み、血しぶきが舞う。

グサッとひと突き!!

蹴り 長い足から繰り出す技が冴えまくる!!

「蹴り」は、小太刀と並ぶかえでの基本攻撃の1つ。プレイヤーは、小太刀と蹴りとを使い分けて、敵と戦うことになる。また、左馬介の蹴りと同じく、敵に蹴りがヒットすると転ばせることができるぞ。



▲小太刀のリーチの短さを、蹴りでフォローするのだ。



◀蹴りで敵を吹っ飛ばす! 敵との間合いを離したい、というような場面でとても重宝しそうだ。

くない 投射系の飛び道具で離れた間合いから敵を攻撃できる!!

かえでは、小太刀のほかにくない(手裏剣の一種)を持っていて、遠くから敵を攻撃できる。敵をけん制したり、ひん死の敵にトドメを刺したり……使い道は多彩だ。ただし、本数に制限があるので、使いどころの見極めがカギだ。



狙いを定めて…

◀まずは、敵を正面にとらえて狙いを定め……。



▶くないを投射!! 一直線に飛んでいき、敵に命中するぞ。連射も可能だ。

一撃必中!!

追い討ち 倒れた敵にトドメの一撃!!

連続攻撃や蹴りで倒れた敵には、「追い討ち」でさらにダメージを与えることが可能。倒れた敵に近寄って□ボタンを押すと、敵に小太刀を突き刺して、大ダメージを与えることができるぞ。また、追い討ちは、✚キーとの組み合わせで種類が変化するぞ。



▲近寄ってきた敵を一蹴! 敵が転んだところにダッシュして…。



▼追い討ちでトドメ! この攻撃パターンが基本になりそうだ

「追い討ち」でブスッとトドメだ!!

キャラクターかえでの全貌に迫る!!!

ストーリーの途中で操作キャラが切り替わる？



▶左馬介とかえで。この2人の操作は、任意に切り替えられるのだろうか？



◀左馬介と別ルートで稲葉山城に潜入するかえで。彼女しか行けないような場所もあるのだろうか？

忍者だけに屋根裏などにも行ける？

「鬼武者」CHECK!! 左馬介とかえでの性能の差は……？

攻撃力やリーチの長さ、移動スピードなど、左馬介とかえでの特徴はまるで正反対だ。また、基本攻撃や「必殺」攻撃などのアクションも、まったく違う。プレイヤーは、それぞれの性能に応じた戦い方をしていく必要があるぞ！

左馬介はパワータイプ？



◀左馬介は、攻撃力を重視したキャラ。どんどん敵を倒して、突き進むタイプだ。



▶左馬介に対して、かえではスピードと技を重視したテクニカルなキャラといえる？

かえではスピードタイプ？

必殺 敵の背後をとって一撃で倒す暗殺技！

敵の背後に回り込み、首を斬ってしまうという、かえでならではの「必殺」攻撃。その名のとおり、この技を使えば敵を一撃で倒せる。ただし、敵の背後をとることが大前提となるだけに、多用するのは難しい技なのかも……？



▲敵の首を斬ると、そこから真っ赤な鮮血が飛び散る!! まさに「必殺」！



▼小太刀を敵の首にあてがうかえで。そして……。

敵の背後に回り込んで…

◀うまく足軽（あしがる）の背後に回り込んだ！ 「必殺」を発動だ!!



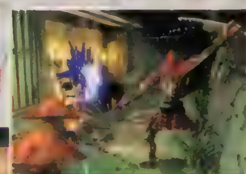


▶素早く腕を引き、首をかき斬る!! かえでの「必殺」は1対1のときにこそ有効となりそうだ。

小太刀で首を斬りさばく!!

防御 敵の攻撃を受け止める!!

基本的なアクションの1つ。L1ボタンを押しっぱなしにすると、かえでが「防御」の構えをとるのだ。防御中は、敵に攻撃されてもダメージを防げるぞ。これで攻撃時のスキを消せるはずだ。





◀▲L1を押している間は、360度すべての方向からの攻撃をガードできるぞ。

「防御」でダメージを防ぐ！

跳び越え 敵の頭上を跳び越え背後に回り込め！

かえでは、大きくジャンプして敵の頭上を跳び越えることができる。例えば、敵に周りを囲まれたときや、敵の背後に回り込むときなどに、このアクションを使うことになるのだ。



▶背後に転回する「バック転」も存在！ 敵の攻撃を緊急回避だ!!



▲敵を跳び越える！ そして背後をとって「必殺」!! こんな使い方になる？

「鬼武者」CHECK!! こんな忍具も“あったらいいな！”的な大予測!!

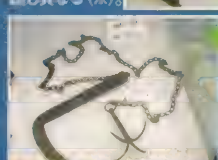
忍者といえば、やはり鉤縄（かぎなわ）や手裏剣（しゅりけん）といった多彩な忍具が定番！ 今のところ判明している忍具は、小太刀とくないの2種類だけだが、まだほかにも用意されている可能性はある。ゲーム中に登場しそうな忍具を予想してみると……鎖鎌（くさりがま）、まきびし、吹き矢、爆弾といったところだろうか？ もしかすると、火遁（かとん：爆炎を起こして逃げる）や水遁（すいとん：水の中に隠れる）などのような忍術も用意されているのかも！ また、かえでファン（？）の人は、その流派も気になるところだろう。最も有名なものでは、伊賀と甲賀が思い出されるが、果たして？ 続報に期待しよう！

手裏剣



▶四方手裏剣や八方手裏剣など、形状もさまざま。流派によって種類も異なる（※）。

鉤縄



◀忍者の必需品ともいえる道具。これで屋根の上などの高い場所に登るのだ（※）。



▲忍具の種類が豊富なら、ますますゲームが面白くなりそう。左馬介より、かえでのほうがメインになるかも？

※写真は、岐阜城内部に展示されていた忍者道具を撮影したものです。

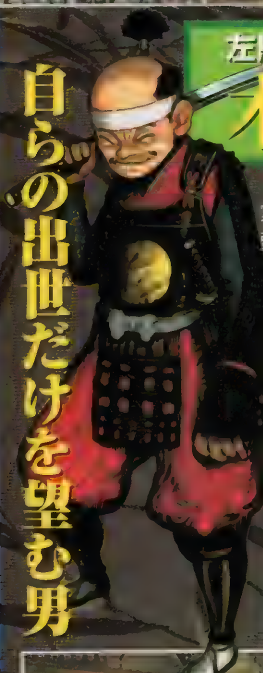
新情報 2 藤吉郎、そしてギルデンスタン…新たな



前号までに画面で確認されていた登場人物は、左馬介とかえで、信長、雪姫の4人。そして今回、藤吉郎とギルデンスタンという新たなキーパーソンの存在が明らかに！　さらに、左馬介の前に何度も立ちはだかるであろう新種の幻魔の存在も発覚。それぞれをじっくり紹介するぞ。

◀実在の人物・木下藤吉郎のゲーム中での描写に要注目だ。

左馬介につきまとう信長の部下 木下藤吉郎



自らの出世だけを望む男

のちに太閤・豊臣秀吉となる木下藤吉郎。織田家の家臣で、信長からの信望は厚い。だが、彼の頭の中にあるのは「出世」という欲望だけである。



◀稲葉山城の天守閣で藤吉郎と遭遇！　なぜこんなところに……？



▲驚くことに、藤吉郎は左馬介を仲間に引き入れようとしているようだ。信長の命令か、それとも藤吉郎の意志なのか……？



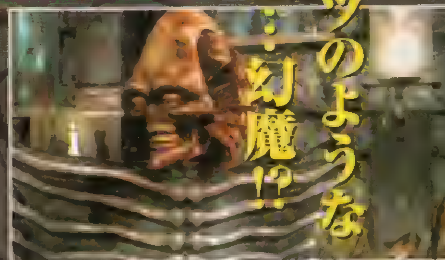
◀藤吉郎はいたるところで左馬介の前に現れて、彼をスカウト(?)しようと声をかけてくる。だが、その裏には何か企みが？

左馬介を仲間に誘う藤吉郎！

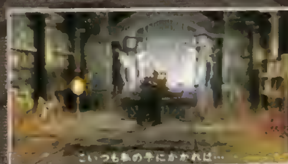
異形の者を生み出す(?)謎の人物 ギルデンスタン

ガイコツのような風貌は…幻魔!?

稲葉山城のどこかで出会うことになる、ギルデンスタンという人物(?)。現在のところ彼の正体や目的などは、すべてが謎に包まれている。その姿や雰囲気は、「鬼武者」の登場人物のなかでも、最も異質な存在といえるだろう。



▲人間とは思えない、おぞましい姿をしたギルデンスタン。やはり、この男も幻魔なのか？



▲ギルデンスタンは、稲葉山城に出現する幻魔たちと、何か関係があるのだろうか？



▲左馬介の問いかけに、ギルデンスタンはどう答えるのか!?

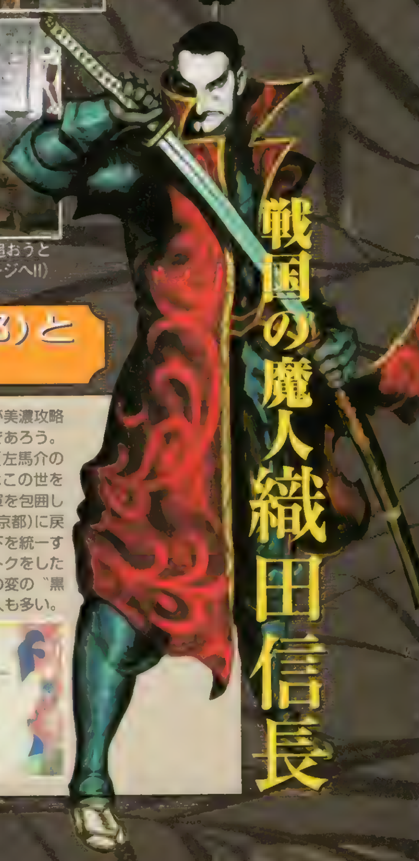
信長との間に何が？



▶過去に信長と会ったことがある!?　両者の関係が気になる…。



▲数々の謎を残し立ち去るギルデンスタン。彼を追おうとする左馬介の目の前に、新たな幻魔が！（右のページへ!!）



戦国の魔人 織田信長

緊急連載 鬼武者を追え!! 第二回 史実における秀吉（藤吉郎）と信長の関係を徹底検証！

信長のもとで力をつけた秀吉の立身出世物語

秀吉と信長の関係をひもといていくと、話は2人の父親の時代にまでさかのぼる。「太閤素姓記（すじょうき）」によると、秀吉の父・弥右衛門（やえもん）は、信長の父・織田信秀の鉄砲足軽（身分は百姓）であったと記されている。この時点で信長と秀吉は、すでに宿命の関係にあったといえそうだ。

秀吉の肖像画



逆三角形の輪郭と長いあごひげが印象的な秀吉。彼は〝サル顔〟で有名だが、この絵を見るかぎり、それほどでもないかも!?

さて、父親同様、ただの百姓であった秀吉が、信長に仕えるようになったのはいつ頃だろうか？　これにはさまざまな説があるが、秀吉は18歳まで今川氏配下の松下加兵衛（かへえ）に仕えていたようだ。その後、故郷の尾張（愛知）を治める信長に仕えていた知人の紹介で、信長の草履（ぞうり）取りになった。これが1555年（弘治元年）頃である。

こうして信長に仕えることになった秀吉が、武将としての頭角を現すきっかけとなったのが、1566年（永禄9年）の〝墨俣（すのまた）城築城〟である。美濃（岐阜）攻略の拠点として、墨俣に城を作ろうした信長だが、斎藤の軍勢にたびたび妨害され成功しなかった。しかし、この難題を買って出た秀吉は、周囲を流れる河川を利用して、上流で製材した木材を墨俣まで一気に流し、わずか3日で城を作り上げてしまう。結果、信長はこの砦（とりで）を足がかりに、翌年9月には稲葉山城を攻略し、美濃を制圧するのである。ただし、この築城の話が事実なのかは、今もはっきりしていない。それでも、秀吉が美濃攻略に、大きな役割を果たしたのは事実なのであろう。

その後、1582年（天正10年）、明智光秀（左馬介の義理の兄）が企てた本能寺の変で、信長はこの世を去る。そのとき、備中高松（兵庫）で毛利軍を包囲していた秀吉は、いち早く本能寺のある京（京都）に戻り、明智軍を撃破。その功績をもとに天下を統一するのである。つまり、信長が死んで最もトクをしたのは秀吉であり、このことから「本能寺の変の〝黒幕〟は秀吉では？」という説をとなえる人も多い。

信長の肖像画



派手な装束を身に付ける信長。右のイラストやゲーム中のイメージとは、だいぶ違う印象を受ける。ただ、口ひげは変わらず

キーパーソンの正体に迫る!!



新たな敵発見!! ギルデンスタンが生んだ怪物レナルード!

不気味な新種の幻魔が登場!

ギルデンスタンは、左馬介の前から立ち去るときに1体の怪物を呼び覚ました！ この幻魔の名は「レナルード」。ヌメヌメとした両手の触手を巧みに使い、さまざまな攻撃を仕掛けてくる強敵だ。コイツは、以降もあらゆる場所に登場し、左馬介を苦しめることになる。ここでは、その驚異的な能力の数々を紹介していこう。



▶両手の触手以外にも、背中[illegible]

両手が触手のバケモノ!!

左馬介を苦しめるレナルードの触手の能力とは？

その壱◆リーチの長い打撃技

コイツが振り回す触手は、とにかくリーチが長い。こちらの攻撃が届かない距離から攻撃してくるのだ。



▶敵の攻撃をかわし、攻撃後にできるスキを狙えば勝機はある？

敵の攻撃を走ってかいくぐれ!!



◀うかつに正面から接近するのは、敵の思うツボ。敵の攻撃範囲はとにかく広いのだ！

正面は危険!!

その弐◆伸びる触手

レナルードの触手は伸縮自在。予想を上回る遠距離から腕を伸ばし、左馬介の動きを封じ込めてしまう。

うかつに近づけば長い触手のエジキに!!





▲太い触手が左馬介を捕らえた！ 素早く振りほどけ!!

◀ただでさえ長い触手が、さらに伸びてくる。刀で振り払うことはできるのか？

その参◆地中をつたって攻撃!

さらにレナルードは触手を地中へと潜り込ませ、思いもよらぬ場所から攻撃してくるのだ！



◀レナルードが地面に触手をたたき込んだら……

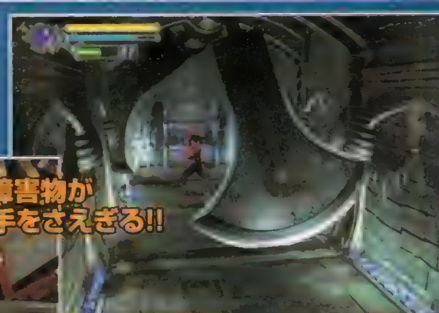
▼なんと、左馬介の足もとから触手が飛び出し、足にからみついてきた！



触手が地中をつたって左馬介の足にからみつく!

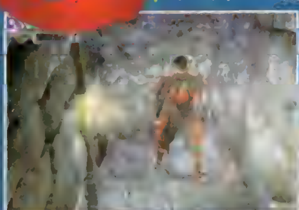
「鬼武者」CHECK!! 城とは思えぬ不気味なフィールドの数々!!

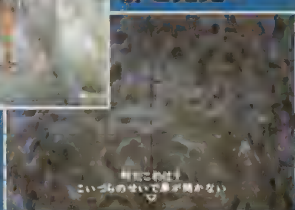
これまでは、山道や城内といった、戦国時代らしい純和風の場所が戦闘の舞台だった。しかしゲームを進めていくうちに、いつしか下にある写真のような、おどろおどろしい雰囲気の場所にたどり着くらしい。なぜ、城にこのような場所が存在するのだろうか？



▲巨大な鎌（？）が、まるで振り子のように左右に動き、左馬介の行く手をはばむ。刀の攻撃を受けたら、大ダメージは間違いなし！ うまくすり抜けられるか？

怨霊の力で封印された扉を発見!!

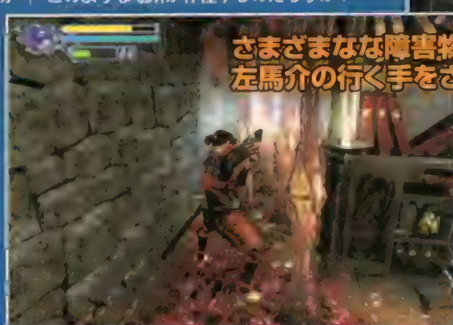




▲扉を発見！ しかし、どこか普通ではない……。

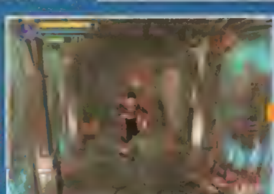
▶扉は無数の顔面がとりついていて開かない。どうすれば先に進めるのだろう？

さまざまなな障害物が左馬介の行く手をさえぎる!!



◀廊下を埋め尽くす謎の物体。まるで人間の筋肉を連想させる外見をしている。刀を使えば切断することが可能なので、自らの剣で道を切り開いていくしかない！

手長（てなが）の生産エリア!?



▲不気味な容器が並ぶ部屋にたどり着いた左馬介。



▲容器の中に手長の姿が！ コイツらはここで製造されている!?



▲臆せず進む左馬介に、不気味な容器から出てきた多くの手長が迫る!!

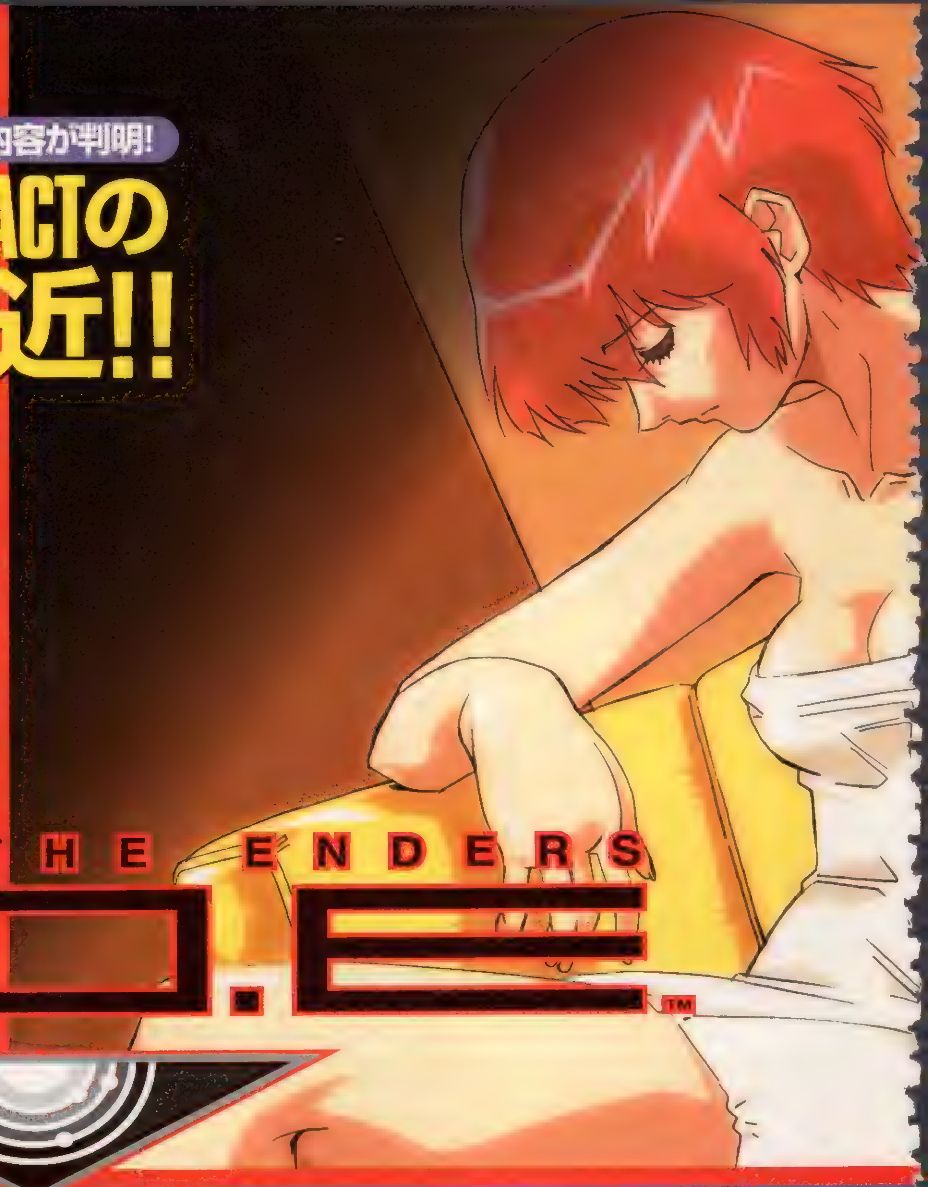
容器を割って手長が襲いかかる!!



ゲーム中盤までの流れや対戦モードの内容が判明!

究極のロボットACTの世界に急接近!!

「Z.O.E」への期待がますます高まるなか、ゲームの5年前を描いたOVAの発売が決定!! さらに、そのOVAが丸ごと同梱された初回限定版「プレミアムパッケージ」も、通常版と同時に発売されるぞ。そこで今回は気になるOVAの情報に加え、ついに詳細が判明した対戦モード、ゲーム中盤までの主要ミッションを誌上で先行公開していこう!!



3/1 ACT	Z.O.E ZONE OF THE ENDERS
	●コナミ ●オープン価格(※) ●対応周辺機器未定

ZONE OF THE ENDERS

Z.O.E™

ゾーン オブ エンダーズ

ヴァイオラ



CHARACTER REPORT【キャラクターレポート】Viola

死に場所を求めて戦う女戦士

前々号のセルヴィスに続き、主人公のライバルとなるヴァイオラの秘密を、ディレクター自らが語る!!

ディレクターの語るヴァイオラ

Text by 岡村憲明氏(ディレクター・シナリオ担当)

「Z.O.E」の世界は、今から約150年後の未来の太陽系が舞台です。その頃の火星は、北半球のほとんどをおおう海に沿って、クレーターを利用して作られた巨大な半地下のドームが点在し、16のカウンティ(州)に約400万人が生活しています。

各カウンティは、形の上ではそれぞれ地球上のいずれかの大国の植民地となっていますが、仲間意識が強い火星の多くの市民は、「地球の理屈や国家の線引きを、こんなところで適用しないでほしい」と考えています。対する地球側は、ばく大な開発費をかけて火星に人が住めるようにしてきた手前、おいそれと植民地主義を撤回することができません。地球と火星の間には、こうした対立の構図が常に横たわっています。

火星のカウンティの1つであるバシリアは、そうしたなかでも最も反地球的な思想が強く、非合法的に〝バフラム〟という名の独自の軍隊を持っています。「Z.O.E」で主人公レオのライバルとなるヴァイオラという女性は、このバフラムの将校です。好戦的な性格と卓越したオービタルフレームの操縦技能で、レオを執拗に追い続けます。

ヴァイオラは、戦い続けることでしか生きる価値を見い出せない、ただ死ぬことだけを考えて常に戦場の最前線を渡り歩く、哀しい女性です。両親とともに幼い頃から宇宙で暮らしていた彼女は、連合宇宙軍(地球軍)の大規模な軍事行動の被害に巻き込まれ、大量の宇宙放射線を浴びて長らく死の淵をさまよい歩きます。そして長い長い悪夢のあとに彼女が見たものは、両親や友だち、自分に関係のあるあらゆる人々の死と、すでに子どもを産むことのできなくなった自分自身の姿でした。

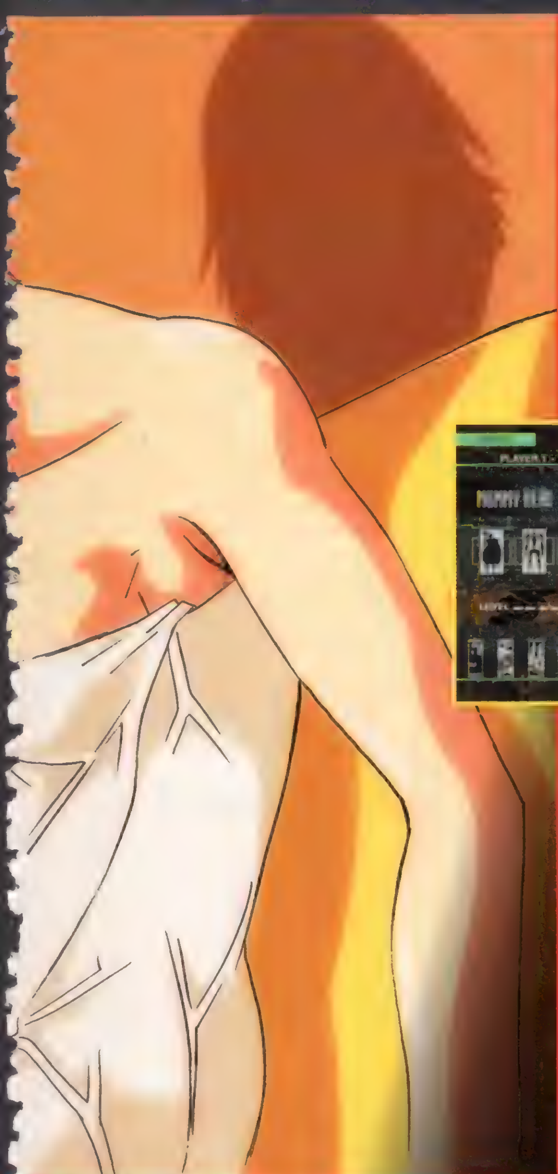
その後〝地球〟への復讐を誓い、また自らの死ぬべき場所を求めて軍隊入りした彼女は、そこでバフラムの新型兵器オービタルフレームに出会い、フレームランナー(オービタルフレームの操縦者)としての才能を開花させていくことになります。漆黒の宇宙を翔るオービタルフレームの中で、いつも非常開閉ハッチボタンに手をかけ、「このボタンを押せば楽になれる」と思いながら、押せずにいる女性。自らを「死ぬことすらできない弱い人間」とののしりながら、地べたを這いずり回るように今日を生きる女性……それがヴァイオラです。

ヴァイオラに託したキーワードは、情熱、戦い、悲壮、そして、〝どんな状況でも人は生き続けなければならない〟ということ。彼女がハッチボタンを押せない理由は、表層的な思いとは裏腹に、心の奥底に眠る何より強い〝生への執着〟ゆえと考えます。

ただ毎日を平凡に生きていることの幸せを理解できない(場合によっては自らの命を絶とうとする)人間を、彼女は憎悪します。〝ぬるま湯の文明〟を続ける〝地球〟に対して戦いを仕掛けるためバフラム軍に入ったのも、そういった理由からでしょう。

そんなヴァイオラも、かつて、ある1つの出会いをしました。死に場所を求めていた彼女があらためて〝生への執着〟を自覚する瞬間でもありました。しかしそれも、ある大きな事件とともに壮絶なトラウマとなって、現在のヴァイオラへとつながっていくことになるのですが…。OVA「Z.O.E 2167」では、ちょうどそのあたりのお話に触れることになると思います。ゲームともども期待してください。

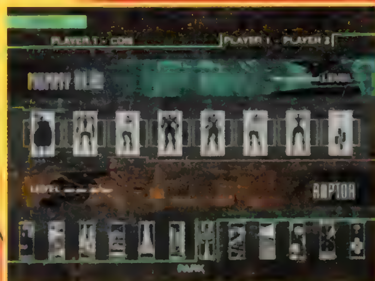
※：初回限定版「Z.O.E プレミアムパッケージ」の価格は¥13,800です。



TOPICS 1 「VERSUSモード」の画面を初公開!!

画面分割なしで迫力の2P対戦が可能に!!

今まで、その存在しか判明していなかった「VERSUS（対戦）モード」をついに公開！ ジェフティ以外の機体を操っての対戦は、本編とは違った醍醐味があるぞ！



▲これが対戦モードのキャラ選択画面。大型オービタルフレーム以外はすべて操作できるようだ。ステージの選択やハンデの設定も可能！

敵オービタルフレームを自由に操作して戦える!!





▲画面分割なしで手前と奥に分かれてプレイ。対戦中は1P、2Pの位置が常に変化するぞ。奥に回っても違和感なく操作できるのはスゴイ!!
◀敵オービタルフレーム同士の対戦も、もちろん可能。敵はレベルによって攻撃方法が変わるが、対戦時はそのレベルを自由に設定できる

TOPICS 2 OVAが同梱された初回限定版「プレミアムパッケージ」発売!!

通常版と同時発売される初回限定版「プレミアムパッケージ」。これには、やはりゲームと同時に発売されるOVA「Z.O.E 2167」（詳細は下を参照）が丸ごと同梱されている。DVD版なので、PS2で鑑賞することができるのもウレシイ要素だ。さらに、超豪華設定資料集や、『Z.O.E』のテーマ曲CDもセットになっており、文字どおりプレミア必至の内容といえるぞ。ただし『プレミアムパッケージ』に『MGS2』体験版は付属しないので注意!!



▲同梱されるゲーム&アニメの設定資料集は、なんと150ページ以上の大ボリューム！

通常版	●『Z.O.E』 ●『メタルギアソリッド2体験版』
プレミアムパッケージ	●『Z.O.E』 ●テーマ曲CD ●OVA「Z.O.E 2167」(DVD) ●豪華設定資料集

OVA 「Z.O.E 2167 IDOLO」

DATA ●3月1日発売 ●¥5,800 ●制作：サンライズ／発売：VAP

●オリジナルアニメはゲームの5年前が舞台!

OVAの舞台となるのは、ゲームよりも5年前の火星。バフラム軍（ゲームでは敵勢力）において、世界初のオービタルフレーム〝イドロ〟のパイロットに抜擢された、主人公ラダムの戦いが描かれる。ゲームではあまり明かされない、バフラム軍の内情が描かれていたり、若い頃のヴァイオラも登場するなど、ゲームとのリンクも楽しめるぞ。プレイする前に鑑賞しておけば、ゲームの楽しさが倍増すること間違いなしだ!!

主人公 ラダム・レヴァンズ



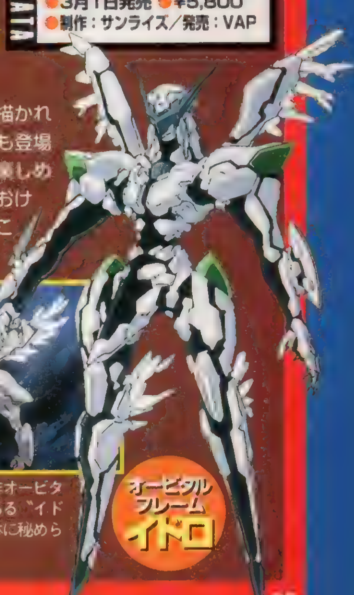
▲主人公はバフラムの軍人・ラダム少尉。負けず嫌いな性格で、パイロットとしての腕は優秀。



▼ラダムと同じ隊に配属されるヴァイオラ。はたして彼女の過去にはどんなエピソードが？

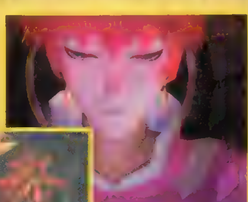


▲世界初の試作オービタルフレームである〝イドロ〟。その機体に秘められた能力とは？



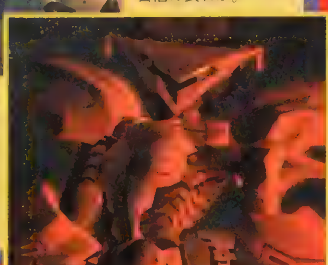
レオとヴァイオラ、宿命の出会い

主人公レオにとって最初の強敵として現れるのが、ヴァイオラの操る〝ネイト〟だ。だがその戦いは決着がつかず、以後、ヴァイオラはレオを付け狙うようになる…。



▲その不敵な笑いは、自信の表れか。





◀▶ヴァイオラ&ネイトはオープニングでも登場。はたして2人の決着は、どのような形でつくことになるのだろうか？



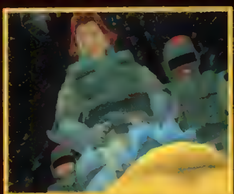
MISSION ZONE OF THE ENDERS ミッション

ゲーム中盤までのミッションの数々を一挙に紹介!!

新たに届いた最新版ROMから、中盤までのミッションをダイジェストで紹介。ただし、ここで紹介するのはストーリーに絡む主要ミッションのみ。実際にはプログラム入手やアイテム収集のため、さまざまなステージを駆け回り、ジェフティを強化していくことになる。また、ジェフティは戦闘で経験値をためればレベルアップ可能。そのためには、一度クリアしたステージを再度訪れ、戦闘を繰り返すことも重要だ。

OPENING すべてはレオとジェフティの出会いから始まる

ゲームは、主人公レオの目の前で、突然バフラム軍のコロニージャックが発生するところから始まる。これまで自分をイジメていた友人たちの死を目の当たりにし、一瞬でも彼らの死を望んだ罪悪感から、パニックに陥るレオ。そして、訳もわからず逃げ込んだ先で彼が見たものは、最新型オービタルフレーム、ジェフティの姿だった……。



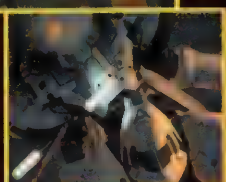
◀格納庫に忍び込み、兵士に捕らわれるレオたち。レオのみが解放されるが…。



▶そこへ敵襲が！ 巨大な人型兵器が彼らに迫る。



◀友人たちは必死でレオに助けを求めるが…。



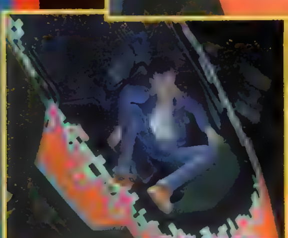
▶無情にもロボットは彼らの頭上に倒れ込む。



◀一人逃走し、建物の中に迷い込むレオ。



▶彼が偶然、近くの機械に触れた瞬間…。



そして少年はジェフティの中へ…

ミッションの流れ

大まかなゲームの流れは右の通り。まずはストーリーの流れに沿って、グローバルステージ（全体マップ）から各ローカルステージへ移動。そこでミッションをこなしたあと、再びグローバルステージへ戻ることになる。一度クリアしたローカルステージへは何度も入ることができ、わざと寄り道をすることで発生するミッションもあるぞ。

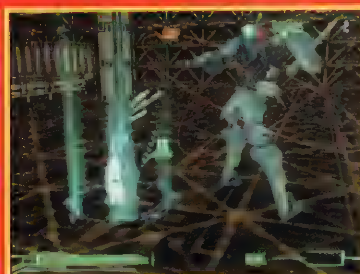
グローバルステージ
- 飛行モードでコロニー全体を移動

ステージ選択 ／ ステージクリア

ローカルステージ
- 各ミッションのクリア
- アイテムの収集など

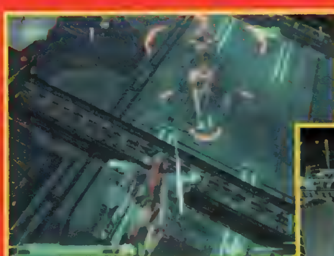
MISSION 1 格納庫からの脱出、そして初めての戦闘!!

ゲームを開始して最初にすることは、格納庫からの脱出。ここでは早くも敵が出現し、撃退しなければ先へは進めない。格納庫を抜けたあとは再び戦闘になり、その後ヴァイオラの操るネイトが出現。激しい一騎打ちへとなだれ込むことになる。そしてネイト撃退後は、エイダの助言に従い、プログラム探しを行うことに。「飛行モジュール」を入手すれば、グローバルステージへと移動できるぞ。



◀ジェフティの人工知能・エイダの助言に従ってプログラム探し。まずはパスコードを持っている敵を倒す必要がある。トレーニングで学んだテクニックを活用せよ！
▼パスコードを取得し、飛行モジュールを入手すれば、グローバルステージへ飛べるようになる。ここまではほんの小手調べ。本当の戦いはこれから始まるのだ。

ヴァイオラの操る「ネイト」との激戦!!



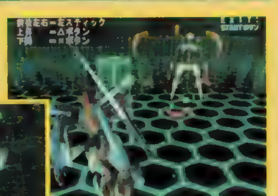


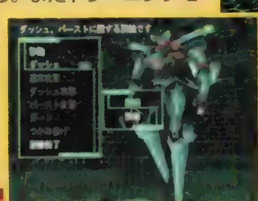


▲スタート後、いきなりの実戦！ 手探りの操作で敵を撃破できるか？
▶ヴァイオラとの激戦。だが敵上官の命令により、彼女は途中で撤退する。

POINT 最初に登場するトレーニングは要チェック

ゲームの冒頭ではトレーニングモードが挿入され、基本操作を練習できる。またトレーニングモードは、その後も新しい操作が追加されるごとに挿入されるぞ。





◀▲操作ごとに細かい項目に分かれ、順を追って練習可能。

POINT 「プログラム入手」は何度も発生

ジェフティの機能をアップさせるプログラムの入手は、今後のミッションでも頻繁に発生。すべてを手に入れ、ジェフティをとことん強化しよう！



◀サブウェポンの使用にも、プログラムが必要だ。

MISSION 2 巨大オービタルフレーム「テンペスト」を倒せ!!

本作における最初の中ボス戦が、レオの住んでいた居住区を襲撃する巨大オービタルフレーム、テンペストとの戦いだ。テンペストは巨大すぎて近距離攻撃が通用せず、遠距離攻撃のみで倒さなくてはならない。また一定ダメージを与えると変形し、さらに強力な攻撃を仕掛けてくる。実戦経験の浅いレオにとってはまさに強敵だ!



▲襲われている居住区を見て、すぐに向かうレオだが……。

▼居住区に人の姿はなく、巨大オービタルフレームがジェフティを待っていた!!



変形したテンペストの多彩な攻撃をしのげるのか?



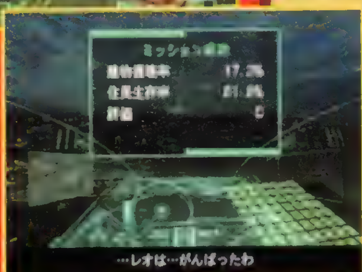


▲▶炎やレーザーで攻撃してくるテンペスト。一度倒すと、変形して再度攻撃してくる。近距離攻撃が使えないので厳しい戦いになるぞ。

MISSION 3 逃げ遅れた市民を救出せよ!

まだ逃げ遅れた人々が残っているローカルステージでは、建物を壊さないように敵を全滅させるミッションが発生する。もたもたしている間にも敵は街を破壊していくので、迅速に行動する必要があるぞ。





▲▶街に被害を出さぬよう、急いで[illegible]された建物[illegible]ったた[illegible]よってエイタが[illegible]くれるぞ。

POINT 無視することもできるが…

住民を救出するミッションはゲーム中に何度も発生するが、これらを無視しても、ストーリーを進めることは可能だ。ただし、その間にも敵は街を破壊し、住民はリアルタイムで減少していく。エイダから高評価を得たいのであれば、素早く救出に向かうべし!

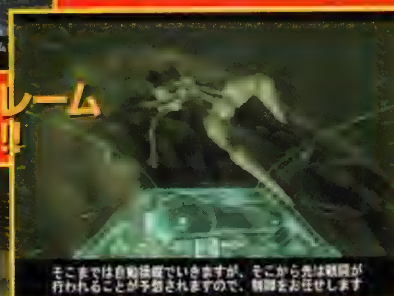
MISSION 5「EPSジェネレータ」を破壊せよ!

２つの「ＥＰＳジェネレータ」を破壊するミッション。１つは簡単に破壊できるが、もう１つはエネルギーフィールドに阻まれ、近寄ることができない。そこでエイダは、敵の機体を遠隔操縦して接近することを提案するが…。



◀遠隔操縦のプログラムと、フィールドの影響を受けない敵の機体を探し出せ!!
▼結局見つかるのはザコ中のザコ、ラプター。これを遠隔操縦しなくてはならないのだ。

敵のオービタルフレーム"ラプター"を操作!!





◀当然、敵との戦闘もラプターで行う。今まではジェフティの性能に助けられてきたが、今回は…。

施設内にのりこめ!

MISSION 4 武器を探し出して「EPS中継施設」を狙撃!!

テンペスト撃退後は、コロニー脱出を阻んでいる「ＥＰＳ中継施設」を狙撃するミッションが登場。まずは遠距離狙撃用の武器を探さなければならない。敵の手によって巧妙に隠された武器を見つけられるか?





▲▶武器を探してあちこち[illegible]



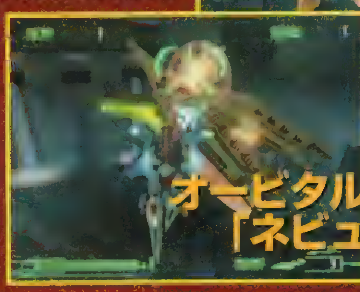
◀建物はロックオンできないので、[illegible]

ロックオン不可!狙いを定めろ!

そして中盤以降は…

ＥＰＳジェネレータを破壊すると、コロニーからの脱出が可能になる。当初の目的はジェフティの輸送なので、レオの役目はこれで終了となるはずなのだが、そう簡単にコトは運ばない。この後ジェフティにトラブルが発生し、レオは窮地に陥ることに……。





▶このネビュラをはじめ、終盤は強大なボスが続々登場!

飛行型オービタルフレーム「ネビュラ」との戦闘も!!

GRAN TURISMO® 3
THE REAL DRIVING SIMULATOR
A-spec



発売日がついに発表され、開発も順調な『GT3』。今回は、いよいよ明らかになった収録車種を大公開！　キミが待ち望んだクルマは収録されているのか、今すぐチェックしてみよう!!



発売日は2.15！ 収録車種も判明!!

『GT3』に収録される基本車種131台をズラリとリストアップ！　合わせてクルマのモデリングの一部も掲載しよう。さらに収録コースの新情報もあるので、そちらもお見逃しなく。プレイできる日は、もう間近!!

2.15(予) RCG　グランツーリスモ3 A-spec
●SCE　●¥6,800　●MC2（KB数未定）

決定!! コレが基本車種131台!!



基本車種とは、「GTモード」でゲーム開始直後から入手できるクルマのこと。その車種数が、現時点では131台ということになっている。ここでは、リスト中の車種やメーカー数を見て気づいた点をピックアップしてみるぞ。

◀おなじみのインプレッサ・ラリーカー。リストによると、2001年モデルも収録決定。

CHECK POINT1　プレゼントカーはどれくらい登場!?

最終的な収録台数は150強ということなので、基本車種に含まれない20台前後が、プレゼントカーとして収録されるはず。リストにもある「ディアブロ」（右の写真）などは、ごく最近に収録が決定したらしいぞ。



CHECK POINT2　レースカテゴリーはどうなるのか!?

リストを見ると、131台中、軽自動車が2台（ダイハツミラ、スズキアルト）しか見当たらない。となると、軽自動車のみがエントリーできるレースはなくなるのか？　今後、車種が追加される可能性もあるが……？



メーカー	車名	年式
[illegible]	CL 3.2 Type S	2000
	INTEGRA Type R	1995
	NSX	1993
	NSX	1997
[illegible]	156 Super Turismo	2000
	156 2.5 V6 24V	1999
[illegible]	B7 Vantage Coupe	2000
	V8 Vantage	1997
[illegible]	S4	1999
	TT 1.8T quattro	2000
[illegible]	328ci	1999
[illegible]	Camaro Z28	1997
	Camaro SS	2000
	Corvette GRAND SPORT	1996
	Corvette C5R	2000
	Corvette Z06	2000
[illegible]	PT Cruiser	2000
[illegible]	Xsara Rally Car	1999
Daihatsu	MIRA TR-XX AVANZATO R	1997
	STORIA X4	1998
[illegible]	Viper GTS-R Team Oreca	2000
	Viper GTS	1998
[illegible]	Coupe Turbo Plus	2000
[illegible]	Escort Rally Car	1996
	Focus Rally Car	1998
	GT40	1966
	GT40 Race Car	1969
	Mustang SVT Cobra R	2000
[illegible]	Vertigo Race Car	1997
[illegible]	ACCORD Euro-R	2000
	CIVIC SiR-II (EG)	1993
	CIVIC Type R (EK)	1998
	CR-X Del-Sol SiR	1995
	INTEGRA Type R 98 spec	1998
	NSX Type R	1992
	NSX Type S Zero	1997
	ARTA NSX	2000
	Castrol MUGEN NSX	2000
	RAYBRIG NSX	2000
	S2000	1999
	S2000 Type V	2000
Jaguar	XJ220 Road Car	1992
	XKR Coupe	1999

（メーカーアルファベット順）



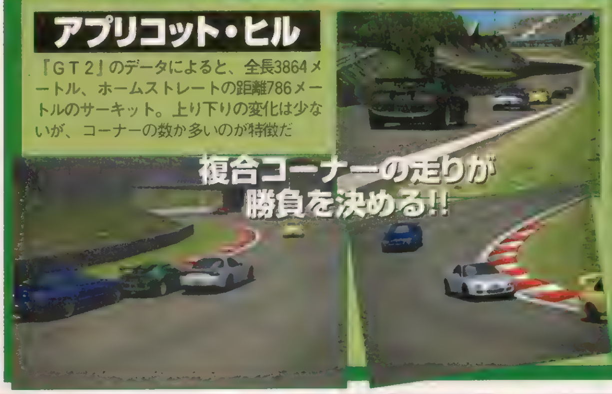


CLOSE UP 前作に収録されていた2つのサーキットも完成!!

『GT2』をプレイした人にはおなじみのサーキットも収録決定。これで、すでに8コースが発表されたことになる。『3』に収録されるコースは15コースほどになるとのことなので、残るはダートと新コースか？

アプリコット・ヒル

『GT2』のデータによると、全長3864メートル、ホームストレートの距離786メートルのサーキット。上り下りの変化は少ないが、コーナーの数が多いのが特徴だ





全長3550メートル、ホームストレートの距離は927メートル。直線でスピードに乗ったあとのタイトコーナーは、コースアウトを招く。

ミッドフィールド・レースウェイ

メーカー	車名	年式
Lister	Storm V12 Race Car	1999
Lotus	Elise 190	1998
	Esprit SPORT 350	2000
	Motor Sport Elise	1999
MAZDA	DEMIO GL-X	1999
	EUNOS ROADSTER NORMAL	1989
	EUNOS ROADSTER NORMAL	1993
	ROADSTER 1.8 RS	1998
	ROADSTER RS	2000
	RX-7 Type RS	1998
	RX-7 Type RZ	2000
	SAVANNA RX-7 INFINI III (FC)	1990
Mercedes-Benz	CL600	2000
	CLK55	2000
	SLK 230 Kompressor	1999
MITSUBISHI	FTO GP Version R	1997
	GTO Twin Turbo	1995
	GTO Twin Turbo	1999
	LANCER Evolution IV GSR	1996
	LANCER Evolution V GSR	1998
	LANCER Evolution VI Rally Car	1999
	LANCER Evolution VI GSR Tommi Makinen Edition	2000
NISSAN	180SX Type X	1996
	Fairlady Z Version R 2 seater TWINTURBO	1998
	R390 GT1 LM Race Car	1998
	R390 GT1 Road Car	1998
	SILVIA K's 1800cc (S13)	1988
	SILVIA K's 2000cc (S13)	1991
	SILVIA K's AERO (S14)	1996
	SILVIA SPEC R (S15)	1999
	SILVIA Varietta	2000
	SKYLINE GTS-t Type M (R32)	1991
	SKYLINE GT-R Vspec II (R32)	1994
	SKYLINE GT-R Vspec (R33)	1997
	SKYLINE GT-R Vspec (R34)	1999
	SKYLINE GT-R Vspec II (R34)	2000
	PENNZOIL NISMO GT-R	1999
	CALSONIC SKYLINE	2000
	LOCTITE ZEXEL GT-R	2000
Opel	Caribra Turing Car	1995
Pagani	Zonda C12	2000
	Zonda C12S	2000
Peugeot	206 S16	1999
	206 Rally Car	1999

メーカー	車名	年式
Renault	Clio Sport V6 24V	2000
	Clio Sport Race Car	2000
RUF	RUF 3400S	2000
	RUF CTR2	1996
	RUF R-GT	2000
Shelby	Cobra	1967
SUBARU	IMPREZA COUPE 22B STi Version	1998
	IMPREZA SEDAN WRX STi Ver. VI	1999
	IMPREZA WAGON WRX STi Ver. VI	1999
	IMPREZA WRX STi	2000
	IMPREZA Sports WAGON STi	2000
	IMPREZA Rally Car	1999
	IMPREZA Rally Car prototype	2001
	LEGACY TOURING WAGON GT-B	1996
	LEGACY B4 RSK	1998
	LEGACY B4 Blitzen	2000
SUZUKI	ALTO WORKS SUZUKI SPORTS LIMITED	1997
Tommykaira	ZZ-S	1999
TOYOTA	ALTEZZA RS200	1998
	ALTEZZA AS200	1998
	CELICA GT-FOUR (ST205)	1995
	CELICA SS-II	1999
	COROLLA Rally Car	1999
	GT-ONE (TS020) Race Car	1999
	GT-ONE (TS020) Road Car	1999
	MR2 GT-S	1998
	MR2 G-Limited	1998
	MR-S S EDITION	1999
	SPRINTER TRUENO GT-APEX (AE86 Type I)	1985
	SUPRA RZ	1997
	SUPRA SZ-R	1997
	VITZ Euro Edition	2000
	VITZ RS 1.5	2000
	AUTOBACS APEX MR-S	2000
	Castrol Tom's SUPRA	2000
	DENSO SARD SUPRA GT	2000
TVR	Griffith 500	1998
	Speed 12	2000
	Tuscan Speed 6	2000
Volkswagen	Lupo Cup car	2000
	New Beetle 2.0	2000
	New Beetle RSi	2000
	New Beetle Cup car	2000
[illegible]	DIABLO	2000

次回予告!!

次回の『GT3』最新情報は、1月26日発売のVol.168に掲載。いよいよ発売日も目前に迫り、さまざまな注目情報が公開されるぞ！ 待ちに待った新コースも、ついに公開される!!

予告1 モナコor赤坂の新コースがいよいよ公開!?

これまでモデル地のみが発表されていた2つの新コース。ついにその全貌が、次回明らかになる！（予定）

予告2 注目の新要素ウエットコースの情報を紹介!!

コースバリエーションの1つとして新たに加わる雨天時のコース。低ミュー路での走りはどうなるのか!?

予告3 ダートコースの詳細情報も大追跡!!

まだコースレイアウトが発表されていないダートコース。その詳しい情報を、たっぷりと紹介できるはず！





[リスト中に気になる外車を発見！]

『GT3』初登場となる「Zonda C12」。Pagani社というイタリアのメーカーが生み出した、このスーパーマシンは、ベンツ社製の6リッター12気筒エンジンを搭載し、394馬力というハイパワーを発揮する。さらに、そのアッパーグレードの「C12S」は、なんとAMG仕様のV型12気筒エンジン搭載で550馬力を発揮！ これは要チェックのクルマだぞ！

都市開発SLGの名作!『A列車で行こう』がパワーアップして帰ってきた!!







PS2と同時発売された『A6』。都市開発SLGの名作として高い評価を得た『A列車』シリーズのPS2作品がさらなる進化をとげ、2001年再び登場する!

3月(予)	A列車で行こう2001
SLG	●アートディンク ●¥6,800 ●MC2(KB数未定)、PS2専用HDD、PS2専用プリンター

PS2ソフト『A6』をベースにより完成度を増した最新作だ!!

この『A列車で行こう2001(以下:『A2001』)』は、PS2で発売された『A6』に続く、『A列車』シリーズの最新作だ。第1報となる今回は、『A2001』ならではの新要素をまとめて紹介するぞ。



◀PS2専用HDDやプリンターにも対応し、これまでにない遊び方が可能に!



▶登場車両数は50種類以上におよぶ予定とのこと。



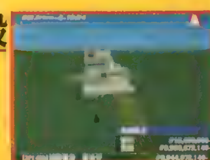


◀▲『A2001』ではホームに人の姿が! これは駅の雰囲気を再現するだけでなく、鉄道を経営するうえで重要な情報になるぞ!

「A列車」シリーズ伝統のシステムはこれまでと同じ

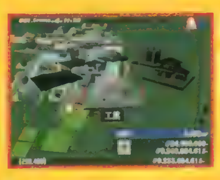
プレイヤーは鉄道の運営と産業の誘致という方法で、都市を発展させていく。与えられた条件を満たせばマップクリアだ!(※)

1 線路の敷設



線路を敷いて駅を建設する。運行する車両の種類や編成、ダイヤ設定なども、プレイヤーの仕事だぞ。

2 産業の誘致



駅の周辺に、住宅地や商業などの産業を誘致しよう。これにより、都市の性質がまったく違ってくる。

3 都市の発展



沿線の発展状況によって、街が自ら判断し発展していく。すべては作った路線しだいなのだ。

A列車で行こう2001

SIMULATION GAME,RAILROAD MANAGEMENT,URBAN DEVELOPMENT

※このコラム内の写真はすべて『A6』のものです。

『A2001』注目のポイントはココだ!!

SYSTEM システム

ファンとしては、やはり前作『A6』からどこがパワーアップしたのかが、一番気になるところだろう。そこでここでは、現在判明している新要素をチェックしていくぞ。また、下で紹介する以外にもなんとPS2専用HDDに対応！ 複数のセーブデータが保存可能になったぞ。さらにネットワークを利用して、「車両データの追加」なども可能になるらしい。



ECS2 NEW 都市の発展する様子が一目瞭然

前作で採用された、都市が周辺の状況を判断して自動で発展していく「ECS（エモーショナル・シティ・システム）」。『A2001』では、新たに「ECS2」を搭載し、都市の発展をよりリアルにシミュレートすることが可能になっているぞ。また、駅のホームには利用客が表示され、駅の利用状況が一目でわかるようになった。さらに、駅にカーソルを合わせると、その駅周辺がどのような状況にあるのかを、メッセージで伝えてくれる機能を追加。これを参考にすれば、都市が今、どんな状況なのか一目瞭然だ。

発展の度合いや周辺情報をメッセージで表示

▶駅周辺の状況は画面下に表示される。また、画面右上には、全体マップを表示しておくことが可能になったのだ。

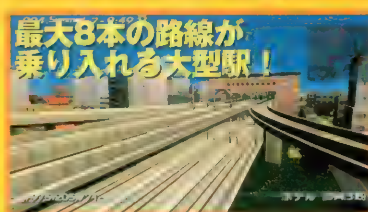




ホームに立つ「人」が駅の様子を伝える

◀前作では数字でしかわからなかった駅の混雑具合も、これならホームの様子で視覚的に判断することが可能。

建築物 NEW 複合駅をはじめ新しい建築物も登場!!



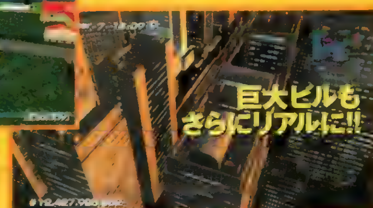
最大8本の路線が乗り入れる大型駅！

▲複合駅のほか、写真のような線路の2段構造が可能になった。より立体的な路線作りが可能だぞ。

さまざまな建物ができていく様子を眺めるのも、このゲームの楽しみの1つ。前作でも、ドーム型球場や新宿の都庁を思わせる巨大ビルなど、条件がそろわないと出現しない建物も多かった。今作にもさまざまな建物が追加され、多彩な都市の表情を見ることができるようになっているぞ。中でも、今回から登場する複合駅は、大都市の建設を目指すには欠かせない建物となりそうだ。

田園を象徴するのどかな民家





巨大ビルもさらにリアルに!!

▲▶新建築物には、巨大なビルだけでなく民家などの小さな建物もばっちりフォローまた、前作より遠くの景色を眺められるようになった。

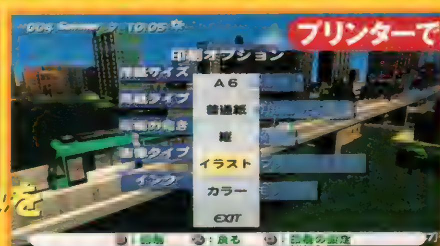
SNAP SHOT NEW PS2専用周辺機器「HDD」&「プリンター」対応！ カメラマン感覚で都市の様子を記録！

『A2001』の新機能の1つが、「スナップショット」機能。PS2専用HDDを使って、お気に入りの風景を写真のように保存しておくことできるのだ。また、PS2対応プリンター「popegg」があれば、保存した風景をプリントアウトすることも可能。自分の街の景色を使って絵ハガキを作るなんてこともできちゃうぞ。





キミだけの街並みを保存しよう！



プリンターで印刷

◀アルバム機能で、記録した風景はいつでも閲覧可能。印刷も非常に手軽で簡単なのだ

PS2で始まる新しい『A列車』シリーズ!!



去る12月13日、東京は渋谷のQ-FRONTにておこなわれた『A列車2001』の発表会。ここでは『A列車』シリーズの生みの親であり、（株）アートディンク代表取締役社長でもある永浜氏が『A2001』から始まる、新しい『A列車』の展開について語ってくれた。ネットワークゲーム時代の到来にともない『A2001』はいち早く通信に対応するらしいのだ。これにより、車両などのデータをインターネットを使ってウェブサイトからダウンロードすることが可能になる。また、2002年以降に発売が予定されている『A列車で行こう2002（仮）』、『A列車で行こう2003（仮）』ではさらに一歩進み、ネットワーク専用のゲームとなる。これは、インターネット上に設置された広大なマップから、プレイヤーが任意の土地を購入、開発していくシステムの予定だ。隣接したマップ同士では電車の乗り入れができるなど、複数のユーザーが協力して都市を作り上げていくこともできるのだ。さらに、ユーザー同士による土地や車両などの売買ができたり、「株式投資」や「銀行」の概念が加わり本格的な鉄道経営が楽しめるようになるとのこと。ネットワークという手段を手に入れ、新たなゲーム時代を切り開く『A列車』シリーズの今後の展開からは目が離せない。

今後に期待して下さい！

ついにわかった「ファンタジー三国志」の核心!!

決戦II

KESSEN

2月下旬(予) SLG	決戦II
	●コーエー ●価格未定 ●MC2（KB数未定）

今まで、登場人物や勢力図などを中心にお贈りしてきた『決戦II』だが、今回は、ついに明らかになったゲームシステムを紹介するぞ。





開発者直撃コメント掲載

ゲームの流れ

『決戦II』の基本的な流れは下の図の通り。前作と同様、ショートシナリオの繰り返しで進行する。ストーリーの分岐は、さまざまな場面で発生することになりそうだ。

政略 内政や軍備を整える
↓
軍議 戦闘での具体的な作戦を検討する
↓
戦闘 特技を活かして敵を打ち破る
↓
戦後処理 戦闘結果の報告を行う
（→政略へ戻る）

姿を見せたゲームシステムとは?

軍団同士がぶつかりあう戦闘や、ドラマ性を重視したゲーム展開が特徴の『決戦II』。『II』は前作に比べて、プレイヤーがゲームに介入できる要素が格段に増えているぞ。戦闘前の政略では、配下の進言に従って国力の充実を図れるし、戦闘シーンでは、軍団を率いる武将を自在に操作することができる。戦略、戦術ともに、プレイヤーの技量が重要となってくるのだ。

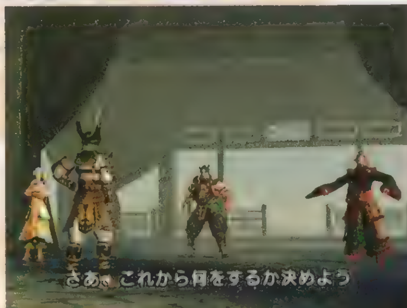


▲ムービーの1シーン。劉備と貂蝉の前に、不思議な文字が浮かび上がっている。劉備の体に流れる漢王室の血に関係あるのか……？

政略

主な行動 ●屯田などの内政 ●人材の登用 ●募兵、新兵器開発 ●敵武将の寝返りなどの謀略

本拠地で、配下武将とともに戦略を練る。配下武将がさまざまな提言をしてくる中から（常時3種類）、プレイヤーが1つだけ政略を選択するのだ。政略で実行できることは全部で数十種類にも及ぶので、状況に応じて適確な政略を選択することがポイントとなりそう。



◀政略シーンが始まるところ。関羽、張飛、美三娘というメンバーを見ると、ゲーム開始時点でのものらしい。

提言には武将の個性が見える

▼政略には、一定の条件を満たさないと選べないものもあるようだ。配下武将や、陣営の大小に関係があるかも？



開発者直撃!! 提言者はどう決まる?

——提言してくる武将は、どのような条件で選択されますか？ 軍師のような、特定の人間だけなのでしょうか。

開発：提言してくる武将は、ステージごとにある程度決まっています。しかし、軍師だけが提言してくるわけではなく、各武将の個性にあった提言が、ふんだんに盛り込まれています。

軍議 主な行動

●敵布陣の確認（ステージによっては確認不能）
●進軍経路や、罠の設置場所の選択

戦闘開始直前、本陣にて作戦立案を行うのが軍議である。まず、敵軍団についての情報を確認する。その後、配下武将が作戦（罠をどこに配置するか、どのような進路をとるかなど）を提言してくる。提言の数は、政略と同様に最大で3種類。その中から、1つだけ作戦を採用するのだ。

開発者直撃!! 作戦の優劣は？

――知力が高い武将が立案した作戦は、常に優れたものになるのでしょうか？
開発：知力が高い武将の作戦でも、不利になるものもあります。つまり、プレイヤーの判断が最重要となります。





◀▲たとえ孔明の作戦でも、敵の動きによっては最善の作戦とは限らない。提言は十分吟味しないと……。

戦闘 主な行動

●兵の集合、散開（陣形の再編成）
●妖術／新兵器の使用　●一騎討ちを仕掛ける





この怪しい男が、魏の将軍、于禁らしい……

『決戦Ⅱ』の最大の目玉が、大軍が激突する戦闘シーン。本作では、プレイヤーがリアルタイムで指示を出せるよう、システムが変更された。特に、妖術や木獣など、強力な攻撃をいつ使うかがポイントとなりそうだ。





◀関羽のように武力が高い武将なら、積極的に一騎討ちを挑んでいける。逆に、武力が低い武将は、敵将が迫ってきたら逃げなくてはならないかも。

▲常に多くの兵士がぶつかりあう戦闘。全軍の指揮官であるプレイヤーは、刻々と変化する戦況に応じて、部隊の移動や再編成など、忙しく動き回らなければならない。

開発者直撃!! 一騎討ちの発生は？

――一騎討ちの発生条件は？
開発：戦場では武将を直接操作でき、敵武将に接触すると一騎討ちが発生することがあります。

開発者直撃!! 妖術／新兵器の使用条件は？

――妖術と新兵器の使用条件を教えてください。
開発：新兵器は、それぞれ使用条件が決まっており、条件を満たすと、自動的に発動します。妖術はいつでも発動できますが、一度使った妖術はしばらく使用不能になります。ただし、一定時間経過すると、再び使えるようになります。

迫撃弩砲 ハクゲキドホウ

野戦に用いられる、射撃兵器。槍ほどもある大きさの弩を発射する。直接命中しなくても、着弾時の衝撃で兵士が吹っ飛ぶほどの威力を持つ。



猛虎砲 モウコホウ

やはり野戦に用いられる、いわゆる大砲。砲弾の発射には火薬が使われ、射程距離は長大。発射時の轟音や、着弾時の爆風で、敵はパニックに陥る。



雷撃車 ライゲキシャ

攻城戦に用いられる投石器。テコの原理を応用して、巨大な岩を発射。城門やその守備兵をたたきつぶす。史実でも、霹靂車という名前で登場した。



木獣 モクジュウ

口の部分から火炎放射を行う、野戦用の兵器。騎馬隊や象兵に対して絶大な効果を発揮する。史実では孔明が発明し、南蛮制圧時に用いた。



戦後処理 主な行動

●敵陣営の武将に対する処遇の決定
●戦闘の成果と、各地の情勢の確認



戦闘終了後、状況がどのように変化したか、確認することができる。また、敵陣営から使者が派遣されてくるなど、次の政略にもつながる、戦略的な判断が求められるようなことも発生するぞ。

開発者直撃!! 敵武将も仲間にできる？

――捕らえた武将を仲間にすることはできますか？
開発：敵部隊を壊滅させても、武将を捕虜にはできませんが、戦後処理で仲間になることがあります。



▲劉備のもとを訪れる、蜀の文官、法正。史実では、君主の劉璋に見切りをつけ、劉備が蜀の新君主となるよう工作した。これにどう応えるか、本作ではプレイヤーの判断に委ねられる？

Missing Blue



9人のヒロインを一挙大公開!

『Lの季節』に続き、トンキンハウスが贈るデジタルノベル第2弾『ミッシングブルー』。続報となる今回は、恋愛対象となる女の子9人のプロフィールを公開。さらに、『Lの季節』とのつながりを匂わせる、気になる情報もキャッチしたぞ!!

春予定 **AVG** **MissingBlue**（ミッシングブルー）
●トンキンハウス ●価格未定 ●MC2（KB数未定）



Nishizuku Ruuna
丹雫瑠羽奈

（CV：[illegible]）

●誕生日	6月23日	●年齢	18歳
●身長	162cm	●体重	48kg
●スリーサイズ	B90・W54・H86	●血液型	A型
●所属部	帰宅部		

主人公より一つ[illegible]。[illegible]主人公とは[illegible]ボケとツッコミ[illegible]。みんなの前で[illegible]するなど、[illegible]多く、主人公はいつも振り回されている。



Kasuga Mizuki
春日瑞希

（CV：[illegible]）

●誕生日	5月18日	●年齢	17歳
●身長	157cm	●体重	46kg
●スリーサイズ	B82・W57・H84	●血液型	O型
●所属部	都市研究会		

主人公のクラスに転校してきた、物静かで真面目な少女。クラスメートとは必要以上のコミュニケーションを取ろうとしないが、嫌われているワケではないようだ。彼女が主人公に差し出した不思議な水晶から、物語は始まる……。



Ritsuki Saya
璃月沙夜

（CV：[illegible]）

●誕生日	8月20日	●年齢	17歳
●身長	155cm	●体重	40kg
●スリーサイズ	B75・W56・H76	●血液型	A型
●所属部	美術部		

主人公の[illegible]。[illegible]おとなしく、[illegible]ところがあり、[illegible]すぐに[illegible]しまう。[illegible]、みんなと一緒にいるとなぜか落ち着くようで、主人公や[illegible]とはいつも一緒にいる。



Hiyama Kanoka
緋山花乃香

（CV：[illegible]）

●誕生日	2月5日	●年齢	16歳
●身長	156.5cm	●体重	44kg
●スリーサイズ	B79・W59・H80	●血液型	O型
●所属部	図書委員		

行動的で気が強いが、小説を書くことが趣味という意外な一面も持っている。自分にも他人にも厳しい性格で、何かにつけて主人公とは対立して口論になる。また、彼女が小説に打ち込むには何か理由があるらしいのだが……。



 ※画面は開発中のものです。

キャラクターデザイン・渡辺明夫氏からのコメント

TVアニメ版「宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ」のキャラクターデザインのほかにも、数々のアニメ・ゲームの制作に携わってきた人気アニメーター・渡辺明夫氏。そのゲームでの最新作が、この『ミッシングブルー』になる。今回は『ミッシングブルー』の制作などで多忙を極める渡辺氏に、この作品についてのコメントを特別にいただくことができたので紹介しよう！

「今回の『ミッシングブルー』では、メインの9人のヒロインをはじめ、ボツになったキャラクターも含めると全部で29人分のデザインをさせていただいています。そのなかでも瑠羽奈は、髪型などがなかなか決まらず、デザインするのに苦労しました。お気に入りのキャラクターは、命とかりんです。ユーザーのみなさんにも、それぞれ1人でもお気に入りのキャラクターを見つけていただけるとウレシイです。

前作の『Lの季節』ではたくさんの人に応援していただいて、感謝しています。今回の『ミッシングブルー』は、前作よりさらに人気が出ると良いですね。ぜひ、多くのみなさんにこの『ミッシングブルー』をプレイしていただいて、盛り上げていただけるとウレシイです。よろしくお願いします」



◀渡辺氏自らが、30人近くのキャラデザを担当した本作。サブキャラたちも魅力いっぱいなのだ！

主人公が通う学校は前作『Lの季節』と同じ聖遼学園!!



校章に注目！

ちょっとわかりにくいが、それぞれの制服の胸に付いている校章は同じ物。制服が変わったのだろうか？ それとも、学園名の一致は偶然なのだろうか？

今回新たに、主人公の通う学園の名前が「聖遼学園」であることが判明した。これは、前作『Lの季節』の舞台となった学園と同じ名前なのだ。これまで、前作とのつながりに関しては不明とされてきたが、これで何かしらの関係があると推測することができる。ただし、女の子たちの制服や学校の外観は、前作とは明らかに異なっている。また、登場するヒロインはすべて変わっているし、主人公の設定もまったく違う。唯一、胸に付けた校章だけは同じ物のようだが、具体的な関わりに関しては不明。詳細は、続報が入り次第紹介していくぞ！

▼ヒロインたちが着る制服だけでなく、学校の外観も前作とは明らかに異なる。これらの意味することは……？



そして……幻想界の存在は？

前作では、現実界と幻想界の2つの世界が登場。それぞれの世界を舞台にしたストーリーのほか、双方に関わってくるシナリオも存在していた。そして本作でも、明らかに人間ではないサブキャラの存在が判明!! はたして彼女の正体は？ 幻想界であるかどうかはともかく、どうやら現実界以外の舞台は、確実に存在していそうだ。



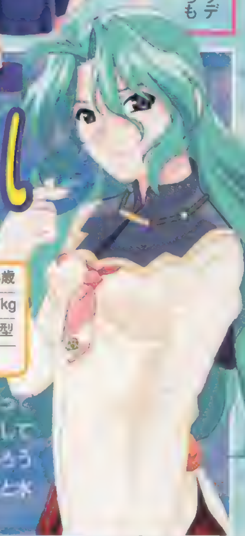
謎の妖精(?)

Siena Areel
シーナ・アリール

(CV:[illegible])

●誕生日	9月30日	●年齢	16歳
●身長	160cm	●体重	47kg
●スリーサイズ	B86・W58・H85	●血液型	A型
●所属部	なし		

[illegible]



Orisaka Mikoto
折坂 命

(CV:[illegible])

●誕生日	3月26日	●年齢	21歳
●身長	164cm	●体重	49kg
●スリーサイズ	B84・W60・H85	●血液型	B型
●所属部	なし		

主人公の学校に赴任してきた、保健体育の教育実習生。スポーツが好きで情熱派の教師だが、どこか抜けたところがある。また、男性に対しての免疫がなく、ちょっと照れ屋な面も。生徒からは「みこピー」の愛称で親しまれている。



Misumi Yume
美角唯芸

(CV:[illegible])

●誕生日	4月10日	●年齢	14歳
●身長	150cm	●体重	36kg
●スリーサイズ	B76・W55・H77	●血液型	B型
●所属部	風紀委員会、体育祭実行委員会		

[illegible]



Yagi Shizuno
矢城静乃

(CV:[illegible])

●誕生日	11月11日	●年齢	13歳
●身長	148cm	●体重	34kg
●スリーサイズ	B72・W50・H74	●血液型	AB型
●所属部	都市研究会		

主人公が通う学園の、中等部2年生。一見おしとやかに見えるが、明るく茶目っ気のある性格。主人公とは遠縁にあたる。家は神社で、現在巫女の修行中。整理整頓や掃除が趣味で、よく境内を掃除している姿を見かけることになる。



Shindou Karin
神瞳かりん

(CV:[illegible])

●誕生日	10月15日	●年齢	15歳
●身長	158cm	●体重	45kg
●スリーサイズ	B81・W56・H83	●血液型	A型
●所属部	騎士道部		

[illegible]

ミッシングブルー ちょっとイイ話？

主人公が通う聖遼学園を舞台に、物語が展開した前作『Lの季節』。それに対して今回の『ミッシングブルー』は、学校だけでなく街全体に舞台が広がっているらしい。これにより、さらにさまざまなシチュエーションでヒロインたちとの物語が紡がれていくはず。期待は高まるばかりだ！


CAPCOM
自信のないゲームなら、
発売前にプレイさせたりは、
しないはずだ。
全国のお店で、
発売前の鬼武者を
プレイしょう!
◎先着限定で
「Making of 鬼武者」
DVDプレゼント。
詳しくは、店頭または
www.oni-musha.com
戦国サバイバルアクション
鬼武者
標準価格7,800円(税別)
1月25日、発売
PlayStation 2



『ベロニカ 完全版』の特徴的な要素に迫る!!

早くもPS2ユーザーの注目が集まっている『バイオハザード』シリーズ最新作、『コード：ベロニカ 完全版』。今回はこの『ベロニカ 完全版』をかたち作る、ぜひ押さえておきたい要素の数々をピックアップして紹介する。また、『バイオハザード』5周年を記念して制作される"特典ディスク"の情報にも要注目だ！



▲伸縮自在の腕を持つバンダースナッチ。新種のゾンビも多数出現

『～完全版』のオリジナルイベント!!!!





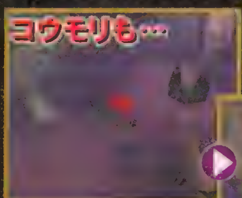
クレアとウェスカーが対峙!!

右上は、本作の主人公クレアが、シリーズを通じての謎の存在、ウェスカーと遭遇しているシーン。だが、DC版『ベロニカ』では、この2人が対峙（たいじ）することはなかったのだ!! 『～完全版』は、オリジナルストーリーが展開するのか!?

▲下の写真の"貴様"とは、S.T.A.R.S.時代の部下、クリスのこと？

1 ライターが攻略のカギに!?

DC版『ベロニカ』より追加された新要素、それがこの「ライター」だ。ライターは、これまでのシリーズでは着火を目的に使われていたが、『ベロニカ』では、暗がりを明るくするために使用することになる。ここでは、その使い方の例を紹介！



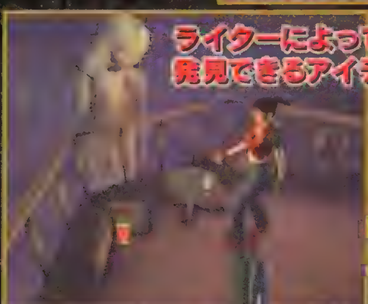
コウモリも…

◀暗闇では、夜行性のコウモリが襲撃してくる！ だが、ここでライターを使えば……。



襲ってこなくなる!

▶部屋が明るくなったため、コウモリは急におとなしく…。意外な攻撃回避手段となる。

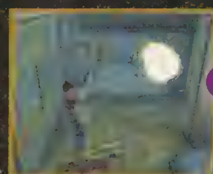


ライターによって発見できるアイテムも!!

◀ライターの火の先に、「ハンドガンの弾」が。暗がりのままでは見つけられなかったかも？

2 攻撃オブジェクトを駆使して戦え!!

『ベロニカ 完全版』には、背景の設置物を撃つことで周囲に影響を与える「攻撃オブジェクト」も用意されている。これは右の"ドラム缶"などのことで、PS版『3』でも導入されていた要素。本作も、さまざまなタイプのものを撃って、戦うことになるのだ。





ド迫力!!

▲▶接近してくるゾンビたち。ドラム缶を破壊すれば一網打尽!!

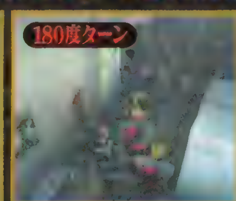
3 シリーズおなじみの要素もすべて搭載!!

第1作目からさまざまなシステムを追加し、恐怖感を増大させ続ける『バイオ』シリーズ。『ベロニカ 完全版』には、そんなシステムの数々がすべて導入されている。右のような要素も全部アリなのだ！



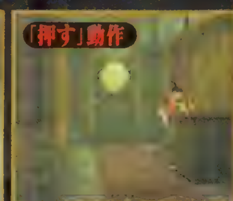
階段

▲敵は階段の上り下りも可能！ これで安全地帯はなくなった？



180度ターン

▲こういった緊急時にはコレ！ 本作でも、必要不可欠な要素。



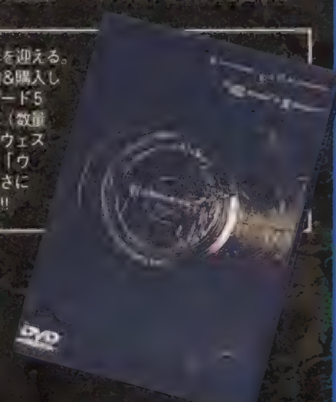
「押す」動作

▲机を押すと床にアイテムが…といった、おなじみの動作だ。

NEWS!!

『バイオ』シリーズの5周年記念ディスクが予約&購入特典に!!

『バイオ』シリーズは、来年3月に5周年を迎える。これを記念し、『ベロニカ 完全版』を予約&購入したユーザーには、特典として「バイオハザード5周年記念ディスク」（右）が贈られることに（数量限定、先着順）!! このディスクは、あのウェスカーがシリーズの物語を紹介するコーナー「ウェスカーレポート」をはじめとした、まさに集大成的内容になっている。詳細は続報で!!





BIOHAZARD -CODE:Veronica- 完全版

3/22 A・AVG バイオハザード コード：ベロニカ 完全版
●カプコン ●価格未定 ●MC2（KB数未定）

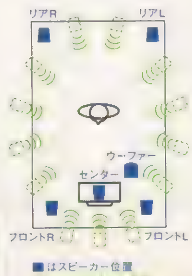
※画面写真は、開発中のDC版「コード：ベロニカ 完全版」のものです。



※"プレイステーション 2"は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商品です。

コンパクトサイズで、音、シネマサイズ。
5.1chのワンルームシアターシステム登場





※5.1chサラウンドの音場図

Digital Cinema Sound

ホームシアターシステム HT-K215
希望小売価格 **50,000円**（税別） 新発売

- コンパクトサイズのアンプと5.1chのスピーカーシステムをワンパッケージ
  ゲーム機を、シネマサウンドにつなげることで、ゲームをTVのスピーカーでは味わえなかった迫力のサウンドで、臨場感豊かに楽しめます
- アンプには、ドルビーデジタルとDTSデコーダーを内蔵しているので、DVDの映画ソフトに使われている5.1chのサラウンド（フロント、リア、センターの5つのスピーカーとサブウーファーによるシステムが生成するサラウンド）が、立体的な音場をつくりだします
- 重低音が多く含まれているゲームソフト。そのサウンドを効果的に再現する重低音ウーファーを装備。ステレオ音声のソフトなら、さらに迫力の音でプレイ可能 また、DVD、ビデオ、"プレイステーション 2"、テレビと組み合わせが可能な豊富な入力端子も装備
- 映画館の音場特性を再現する「シネマスタジオA／B／C」搭載
- 目に見えないスピーカーを頭上後方に何個もつくりだし、映画館のようにリアスピーカーに囲まれた環境を再現する「バーチャル・マルチディメンジョンモード」搭載

ドルビーデジタル内蔵AVセンターアンプ、フロントスピーカー×2／センタースピーカー／サブウーファー／リアスピーカー×2、アンプ専用リモコン、タテ置きスタンド付属
[アンプ部の主な仕様] ● 総出力（EIAJ、6Ω）：175W（フロント35W＋35W、センター35W、リア35W＋35W）● アナログ音声入力：3系統（VIDEO、TV、5.1ch／SAT）● 大きさ：215（幅）×60（高さ）×297（奥行）mm
※写真のフロアスタンドは別売です

DIGITAL dts SURROUND　DOLBY DIGITAL

●商品を安全にお使いいただくため、ご使用の前にかならず「取扱説明書」をよくお読みください ●ご購入の際は、必ず「保証書」の記入事項を確認のうえ、大切に保存してください ●ドルビー、DOLBY、ドルビーデジタル AC-3 、DOLBY PRO LOGICおよびダブルD記号DDは、ドルビーラボラトリーズの商標です。●DTSはデジタルシアターシステムズ社の登録商標です。●希望小売価格には、配送設置・工事・接続調整などの費用は含まれておりません。●カタログ進呈＝はがきに住所・氏名・年令・職業・電話番号・機種名を明記のうえ、〒141-8687東京都品川区北品川6-5-8ソニーカタログ係へ。 SonyDrive http://www.sony.co.jp/SonyDrive「ソニードライブ」はソニー商品情報とライフスタイルをご提案するホームページです。

Devil May Cry

[デビル メイ クライ]（仮）



夏予定 **Devil May Cry**（デビル メイ クライ）（仮）

ジャンル未定 ●カプコン ●価格未定 ●MC2（KB数未定）

2000年の時を経て再び魔界が復活したとき、現代最強のデビルハンターが立ち上がった！『バイオ2』を産み出した強力スタッフが新世紀に放つ、新感覚ハードアクション、それがこの『デビル メイ クライ』だ!!

無数の悪魔と戦うハードアクション！

主人公の2大攻撃方法をチェック!!

『バイオ』シリーズとはまったく異なる、ド迫力アクションが展開する『デビル メイ クライ』。今回は、主人公ダンテの主力武器である剣と銃をクローズアップ。さらに、11月16日に行われた制作発表会での三上＆神谷両氏の発言から、本作の魅力にも迫っていくぞ。



▶銃撃時のエフェクトも、とにかく豪快で大迫力だ!!

剣

その斬撃は速くそして重い！

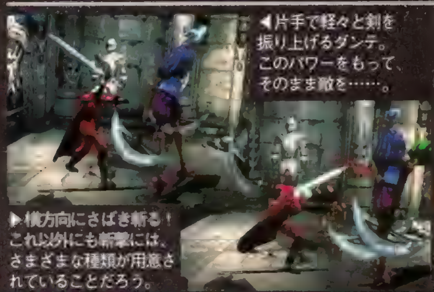
至近距離用の武器だと思われる大剣。ダンテは、この剣を軽々と振り回し、悪魔たちを次々となぎ倒していく！

突く

右の写真から推測すると、突きには敵を吹っ飛ばす効果もあるようだ。突きで悪魔との間合いを広げ、銃で撃つ！…といった戦法も可能？



▶悪魔を串刺し！ 斬るよりも威力は大きそうだ。



◀片手で軽々と剣を振り上げるダンテ。このパワーをもって、そのまま敵を……。

▶横方向にさばき斬る！ これ以外にも斬撃には、さまざまな種類が用意されていることだろう。

斬る

左のような剣を横方向へ振るかたちの斬撃なら、ひと振りで複数の敵にダメージを与えられそうだ。とすると、かなり爽快感が期待できる？

銃

敵を寄せつけないほどの火力と弾幕！

現在までに確認できている銃系の武器は、2丁拳銃とショットガンらしき銃の2種類。弾数の多さで敵を圧倒する2丁拳銃と、1発の威力が高そうなショットガン。この2つを使い分けることが、戦闘時の重要なカギになりそうだ！

2丁拳銃

香港映画などでよく見られる2丁拳銃。制作発表会で流れた映像では、縦横無尽に歩いて移動しながら、華麗に撃ちまくるダンテの姿が確認できた。高速で連射される1発1発を左右の銃で交互に「パン(右)、パン(左)、パン(右)…」と撃ちまくる勇姿には、アクション映画ファンならずとも、目を奪われること間違いなしだ！



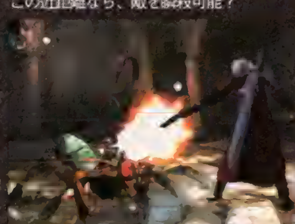
▼遠距離はもちろん、近距離でも威力を発揮するようだ。



▼不気味な森の静寂を破る2丁拳銃！ 弾数制限はあるのか!?

ショットガン…？

右では、ダンテはショットガンらしきものを持っている。銃身を短くした「ソードオフショットガン」と呼ばれる種類のように見えるが？ 発表会の映像では、この銃での攻撃を受けた悪魔は、かなりの距離まで吹き飛ばされていた。1発の威力はかなり高いのだろう。また銃声は、もはや爆発音に近いものだったぞ！



▼足もとに向けて撃つこともできるようだ。この近距離なら、敵を瞬殺可能？



▲1発撃つだけでこの迫力。イケてる!!

11.16 制作発表会

プロデューサー三上氏とディレクター神谷氏の気になる発言を大公開！

11月16日に新宿で行われた『デビル メイ クライ』の発表会では、三上真司＆神谷英樹の両氏が、本作の概要について説明してくれた。

三上氏は「当初は、『バイオ』の新作のつもりで開発していたんですが、新しいスタイルを模索していった結果、『バイオ』とは全然違うゲームになってきてしまって。それで思い切って『デビル～』に変えちゃいました（笑）」とコメント。一方、神谷氏は「とにかく、カッコよければすべてよし！ それを意識して作っています」と本作のメインのテーマが"カッコよさ"にあることを熱く語ってくれた。また、タイトルロゴの女性のシルエットについては、「カッコいい男がいるならカッコいい女がいても（神谷氏）」と、ちょっと意味深な答えが返ってきた。とにかく、今後も続報に期待！ （★）



▲すべての面でカッコよさを追求。



主人公 ダンテ

 ※画面写真は、すべて開発中のものです。

★制作発表会で公開された映像は、カプコンのホームページ（http://www.capcom.co.jp/devil/）で見ることができます。

風のクロノア2 ～世界が望んだ忘れもの～



3月(予) ACT 風のクロノア2～世界が望んだ忘れもの～
●ナムコ　●価格未定　●対応周辺機器未定



クロノア、2度目の冒険のはじまり

かわいらしいキャラクターと感動的なストーリー、そしてACTとしてのバランスのよさで人気を集めた『風のクロノア』がPS2で復活!!『クロノア』独特の雰囲気を残しつつパワーアップされたグラフィック、ストーリーなども気になるところだけど、今回は編集部に届けられた新情報をもとに、PS2で生まれ変わった『クロノア』のACT部分について紹介していくぞ。新登場のライバルキャラたちも合わせて紹介するので要チェック！



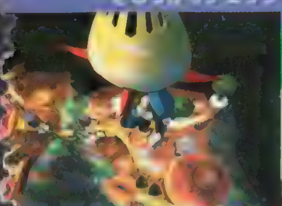
－正義を愛する風だまの使い手－
クロノア

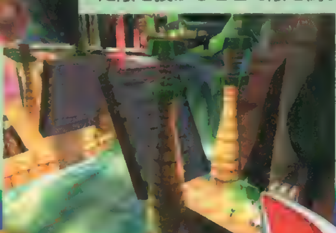
SYSTEMチェック！ 『クロノア2』ってこんなACTだ！

ここでは『クロノア2』で加わった新要素を含め、『クロノア』がどんなゲームなのかを紹介！　基本のアクションを含め、『クロノア2』ではなにができるのかをしっかりチェックしておこう！

その1 "風だま"を使え！

風だまを敵に向かって打つと、敵を捕えることができる。さらに、捕まえた敵を投げることで敵を倒すこともできるぞ。また、捕えた敵にぶら下がったり仕掛けを動かしたりすることもできる。





◀▶風だまには、さまざまな効果が隠されている。

その2 プレイ感覚は2DACT

前作では、フィールドこそ3Dで表現され、ときには画面の奥や手前に移動できたものの、操作自体は2DACT感覚だった。新要素の加わった今作でも、複雑な操作を必要とせずに楽しめそうだ。

◀3Dフィールドを自由に走り回るクロノアに期待したい。

その3 ジャンプは軽快に

前作では、ジャンプしたときにボタンをそのまま押し続ければ、クロノアは大きな耳をはばたかせ、少しの間、空中にとどまることができた。



その4 新アクションはコレ

「2」にはクロノアが乗るさまざまな乗り物が登場するぞ。写真のフロートボードは、ジェットコースター感覚で迫力満点！





クロノアのライバル!? 曲ものさんがこの2人!!

なぜなにクロノア "風だま"が使えるわけ

前作では、リングの精・ヒューポーが、風だまを操る力をクロノアに与えてくれた。でも前作のファンなら周知のとおり、その力はもう使えなくなってしまったハズなのだが……。じつは今作では、ロロという少女が風だまを使う力を貸してくれるのだ。



◀▼巫女見習いの女の子、ロロが、リングの中に入り込み、風だまが使えるようになる。



What's "KLONOA WORKS"

クロノアの耳をモチーフに作られたホップなロゴマーク。これは『風のクロノア』シリーズを制作するチームのシンボル。今後"クロノアワークス"が作るゲームにはこのロゴマークが入るようになるのだ。『クロノア』以外のゲームが彼らの手で作られることもあるかも？


PlayStation
それは夢のような、ホントのお話し。
Sister Princess
それは、ある日突然のことでした。目の前に現れた12人の可愛い女の子。
それだけでも驚きなのに、どうやらみんなボクの妹らしい。
しかも、みんながみんなボクのことを心の底から慕ってるみたい。
まるで夢のようなお話しだから、このまま醒めずにいようと思う。夢の妹企画、いよいよゲーム化。
2001年3月発売予定
幸せだけど、ちょっと困った1カ月
Sister Princess
シスター・プリンセス
If you suddenly become to have twelve sisters, what do you think?
More over, they are so pretty, sweet, charming...and loving you so much!
CD-ROM 2枚組　予価6,800円(税別)
初回限定版発売決定!! 予価9,800円(税別)
妹12人のヴォイス入り 特製アラーム・クロック
オリジナル 携帯ストラップ
特製トレカ (PS版限定バージョン)
さらに アニメ化決定!
詳しい情報は近々発表!
MEDIAWORKS
(株)メディアワークス　東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
ユーザーサポート TEL 052-773-7083　URL http://www.mediaworks.co.jp/
©2000 天広直人・公野櫻子／Media Works Inc.・Stack
"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。



ウィンバック
WINBACK
名作・傑作が気軽に買えるうれしいラインナップ、プレイステーション版一挙4タイトル登場!
価格が て、中身は
コーエー
定番シリーズ
標準価格
¥1,500(税抜)
リコエイションゲーム
大航海時代Ⅱ
リコエイションゲーム
三國志 英傑伝
歴史シミュレーションゲーム
水滸伝・天命の誓い
競馬シミュレーションゲーム
ウイニングポスト3
好評発売中!
コーエー定番シリーズ【絶賛発売中!】プレイステーション版／価格 各1,980円
●信長の野望・武将風雲録 ●信長の野望・戦国群雄伝●信長の野望・全国版 ●信長の野望 リターンズ ●三國志Ⅱ ●三國志 リターンズ


ついにできたを
KOEI
生きて帰れる保証は、どこにもない――。
テロリスト集団に占拠された軍事施設に潜入！
国家の命運をかけ、特殊部隊が孤立無援の戦闘を展開する――
この冬、全"プレイステーション 2"ユーザーに緊急指令！
全米ゲームショウ[E3]で話題独占！[アクションゲーム オブ ザ イヤー]ノミネート！※
世界が認めたコーエーの大作アクション、ついに"プレイステーション 2"へ！
日英2カ国語対応！國府田マリ子・緑川光ほか豪華声優陣を起用！
PlayStation®2
絶賛発売中
価格:6,800円
攻略本 WINBACK コンプリートガイド 12月下旬発売予定 価格:1,000円
※北米版「Winback：COVERT OPERATIONS」（Nintendo64）
好評発売中！
KOEI The Best ¥2,800
プレイステーション版
話題を独占したあの大作。
お買い得価格で新登場！
プレイのたびに姿を変えるストーリー。
中世ファンタジーRPGの精髄！
ジルオール
Zill O'll
息をのむド迫力、驚異の神獣変化!!
天下無敵の孫悟空たちが縦横無尽の大活躍！
西遊記
NO RESALE
コーエーの最新情報はこちら ●www.gamecity.ne.jp ●テレホンサービス／TEL.045-561-8000（TVゲーム）・TEL.045-561-1100（PCゲーム）
■本ソフトは発売より9カ月間の中古販売を禁止します。ただし"コーエー定番シリーズ：信長の野望 リターンズ/三國志 リターンズ"は中古販売を一切許可しておりません。
■"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
■本ソフトの無断複製・賃貸は一切許可しておりません。■ソフト・書籍の価格には消費税は含まれておりません。
←このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
株式会社コーエー
www.koei.co.jp TEL.045-561-6861（代）

DENGEKI SCOOP

電撃特報 1

新しい伝説への序曲…
あの傑作ACTがPSでリメイク
そして待望の新作も…!

キャッスルバニア クロニクル

「悪魔城年代記」

第1弾として登場する PS『悪魔城ドラキュラ』の全貌に迫る!

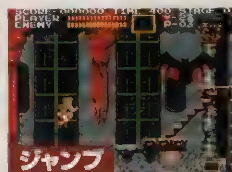


シモン・ベルモンド

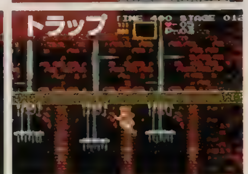
『悪魔城ドラキュラ』の主人公。正統なバンパイアキラーの家系を守り続けるベルモンド家の、17世紀末当時の後継者。得意のムチを操り、ドラキュラと配下の魔物に戦いを挑む。

"伝説"の名作ACT『悪魔城ドラキュラ』とは?

「ドラキュラ」シリーズといえば、ACTファンの間でまさに伝説となっている不朽の名作。この人気シリーズを"悪魔城年代記(キャッスルバニア クロクル)"と銘打ち、PSで新たにリメイクしていくことが決定した。その第1弾として、パソコンX68000(シャープ)の『悪魔城ドラキュラ』が、登場することになった。X68000版は、'86に登場したファミコン版『悪魔城ドラキュラ』をもとに制作されたものだが、ACTのツボを押さえた完成度の高さが評価され、今なおシリーズ最高傑作との呼び声が高い。この傑作がPSでどうリメイクされるのか、そしてこれからの『悪魔城年代記』シリーズがどう展開していくのか、大紹介していくぞ!







◀▲X68000版の魅力そのままのPS版。基本アクションは、ジャンプとムチの攻撃。難度は高いがバランスは絶妙で、今や出会う機会が少なくなってしまった、横スクロールACTの真髄を味わえる。

PS	ACT	悪魔城年代記 悪魔城ドラキュラ	321	▶コナミ
				▶オープン価格
			▶MC(ブロック数未定)	

PS『ドラキュラ 月下の夜想曲』小島文美先生がシリーズすべてのイラストを改めて描き下ろし!!

プロデューサーが語る

「悪魔城年代記」

(株)KCE東京 制作4部
シニアマネージャー兼プロューサー
IGA氏



これから新たに展開する『悪魔城年代記』シリーズのプロデューサーを務める、IGA氏。DPSではシリーズの今後についていろいろお話を聞いてきたぞ!

DPS(以下・D):『悪魔城年代記』シリーズという企画は、どんな経緯で決まったんですか?

IGA氏(以下・I):以前、インターネットで移植希望アンケートをとったことがあるんですが、そのとき「ドラキュラ」の各作品のPSへの移植を希望する人が多かったんです。このシリーズも作品が多いので、僕としても、きちんと物語というか、正当な「歴史」みたいなものをまとめたいなと。

D:第1弾はX68000版のリメイクですが、

電撃特報 ▶ 悪魔城年代記 悪魔城ドラキュラ PS

キャッスルバニア クロニクル

[悪魔城年代記]チェック!
~シリーズの歴史を振り返る~

『ドラキュラ』の歴史がつづられていくこのシリーズは、ドラキュラとバンパイアキラー・ベルモンド家による数百年間にも及ぶ戦いの歴史でもある。これまでに家庭用で発表された『ドラキュラ』シリーズには、たくさんのバンパイアキラーが登場してきたが、この英雄たちを年代別に整理して、その戦いの歴史を追ってみることにしよう。ドラキュラとバンパイアキラーの歴史に造詣の深い(?)、プロデューサーのIGA氏が、「悪魔城年代記」の歴史上の秘密をいろいろと明かしてくれたぞ。これからの『悪魔城年代記』の展開を理解するうえでも、要チェックなのだ!



●開発者がひもとく『ドラキュラ』の秘密……1

ドラキュラ誕生からの歩み

ドラキュラ誕生の詳しい時期はわかっていませんが、1000年代の後半といわれています。騎士が神のために戦っていたそんな時代に、ドラキュラは神への反逆心から魔界と契約を結び、バンパイアになりました。それからずっと生き続け、ラルフ・ベルモンドの時代に初めて"滅び"を味わいます。その後、人々の信仰心が薄れるたびに邪悪な者の手によって復活し、バンパイアキラーとの戦いを演じてきたのです。



●開発者がひもとく『ドラキュラ』の秘密……2

一部に伝説と違う事件がある理由

シモンの時代の伝説では"ドラキュラは過去に一度だけ蘇った"とあります(『悪魔城ドラキュラ』より)が、実際にはクリストファー時代に2度復活しています。これは「ドラキュラ伝説II」でクリストファーの息子ソレイユがドラキ[illegible]っていたため、身内の不祥事として内密に処理されたため、伝説に残らなかったと考えられます。いくつかの事件が伝説と食い違うのは、こんな理由があると思われます。



●開発者がひもとく『ドラキュラ』の秘密……3

改心後も復活してしまう訳

PS『月下の夜想曲』で、ドラキュラは改心して滅びていくんですが、そのあとの時代でもなぜか復活しています。これは魔界に封印された者は、その邪悪な部分だけが増幅されるため、邪教の信者などが時期を見て復活の儀式を行えば、ドラキュラ本人の意志を伴わずに、邪悪な意志だけが復活するためと思われます。ただ、いつかはドラキュラにも完全な安息を与えたいと思っています。



●開発者がひもとく『ドラキュラ』の秘密……4

リヒターだけが持つ称号

ベルモンド家はリヒターの時代で、一度バンパイアキラーを廃業するんです。もちろん、ベルモンド家そのものは存続しているんですが。そのあとも、バンパイアを倒す術はなんらかの経緯で伝わっていったんですが、後継者はベルモンド家の者ではないので、ベルモンドの性を名乗っていません。そのため、のちにリヒターは"ベルモンド最後のバンパイアキラー"の称号を与えられるようになったんです」。

年代別★バンパイアキラー列伝

歴史上のエピソード

1476年 ラルフ・C・ベルモンド
FC『悪魔城伝説』で活躍。ラルフは、東方聖教会の修道僧サイファ、ドラキュラの息子に当たるアルカード(『ドラキュラX』にも登場)、短剣の達人グラントらとともに、ドラキュラに立ち向かった。このとき、バンパイアキラーとして、初めてドラキュラを滅ぼすことに成功する。

1576~1591年 クリストファー・ベルモンド
GB『ドラキュラ伝説』(写真)『ドラキュラ伝説II』で活躍。クリストファーは、2度に渡ってドラキュラを倒すことに成功するが、『II』は伝説に残っていない(開発者がひもとくドラキュラの秘密2参照)。



1691~1698年 シモン・ベルモンド
FC『悪魔城ドラキュラ』(写真)『悪魔城ドラキュラII 呪いの封印』で活躍。『悪魔城ドラキュラ』でのシモンの活躍は有名だが、『II』はシモン自身の不祥事のためか、伝説にはなっていない。



1792~1797年 リヒター・ベルモンド
PCエンジン『悪魔城ドラキュラX 血の輪廻』、PS『悪魔城ドラキュラX 月下の夜想曲』(写真)で活躍。『血の輪廻』ではマリアらと、『月下の夜想曲』では、マリア、アルカードらとともに戦った。



1897~1917年 ジョニー・モリス
メガドライブの『バンパイア・キラー』で活躍。エリザベート・バートリーがドラキュラ復活をもくろみ、その阻止のため、ジョニーは、ヤリの達人エリックとともに、エリザベートに立ち向かう。

この先はまだ謎……

その他のエピソード

1400年代 ソニア・ベルモンド
GB『悪魔城ドラキュラ 漆黒たる前奏曲』で活躍。正統なドラキュラの話とは無関係のアナザーワールド的な物語として存在。ソニア・ベルモンドという女性とドラキュラの息子アルカードの愛が描かれる。

1830年 ネイサン・グレーブス
来年発売予定のGBA『悪魔城ドラキュラ サークルオブザムーン』で登場。『ドラキュラ』の正統な歴史とどう関わってくるかはまだ不明。制作はKCE神戸。

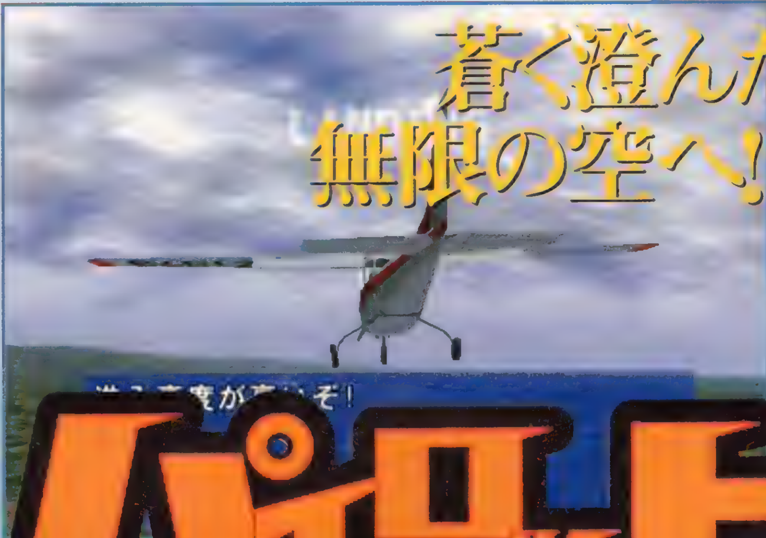
1852年 ラインハルト・シュナイダー キャリー・ヴェルナンデス
N64版『悪魔城ドラキュラ黙示録』(写真)などで活躍。「ネイサンとシュナイダーたちについては、きちんと調査してから扱いを決めたいです。みなさんの意見を聞いてみたいですね」(IGA氏)



の展開と『ドラキュラ』シリーズの魅力のすべて

I:X68000版はユーザーから支持の高い作品ですし、当時の開発者がKCE東京にいて、精度の高いリメイクができるので、まずはこのタイトルに決まりました。
D:PS版の内容を教えてください。
I:まず、X68000版の完全移植は最低限の目標にしています。例えば、X68000版では1周クリアしたあとも、2周目以降を続けられて、6周目にはお遊びが隠されていたんです。そんなマニアックなところまで完全再現します。
D:ファンなら涙モノですね。あとは、どんなリメイクが加わりそうですか?
I:ムービーが追加されます。X68000版のデモのイメージを残せるようなフルCGのムービーになります。さらにX68000版を完全再現したモードに加えて、アレンジしたモードも収録します。X68000版はかなり難しいACTでしたので、アレンジしたモードでは、遊びやすくゲームバランスを調整し直そうかと思っています。
D:イメージイラストも一新されましたね。
I:前にPSで『月下の夜想曲』を発売したときに小島文美さんの絵が好評でしたので、今作だけでなく今後の「ドラキュラ」シリーズについて、改めて小島さんに世界観を描き直してもらいます。例えば今までのシモンはマッチョなイメージでしたが、ちょっと"耽美"系なキャラに生まれ変わっています。
D:気の早い話ですが、このあとの移植計画はいかがでしょう。
I:次回以降の移植タイトルはまだ内緒なんですが、①完成度の高いもの、②ユーザーの希望が多いもの、③今現在ソフトとハードともに入手が困難なものを候補に、何本か企画を進めています。ゲーム内容はそのままになると思いますが、グラフィックや音楽は今に合ったクオリティに直していくでしょうね。
D:オリジナル作品の予定は?
I:もちろん、リメイク版とはまったく別の新作を考えています。ただ、正式発表はまだ先になると思います。
D:どんな内容か、わかるだけでもお聞きしたいのですが……。
I:僕個人、ACTの楽しさは、トラップなどをいかにして抜けるか攻略を練ることと、巨大な敵をバリバリ倒すといった爽快感の2つにあると思っています。ですから、どんなACTになるかはまだ決まっていませんが、その部分は重視したものになるでしょう。僕の中では、もともとドラキュラがバンパイアになったエピソードが物語として膨らんでいるんですが、それが新作となるかどうかは、まだ未定ですね。いずれにしろ、まずはリメイクシリーズのこの「悪魔城年代記」で質の高い作品をユーザーのみなさんにどんどん提供していきます。どうぞ期待していてください!!

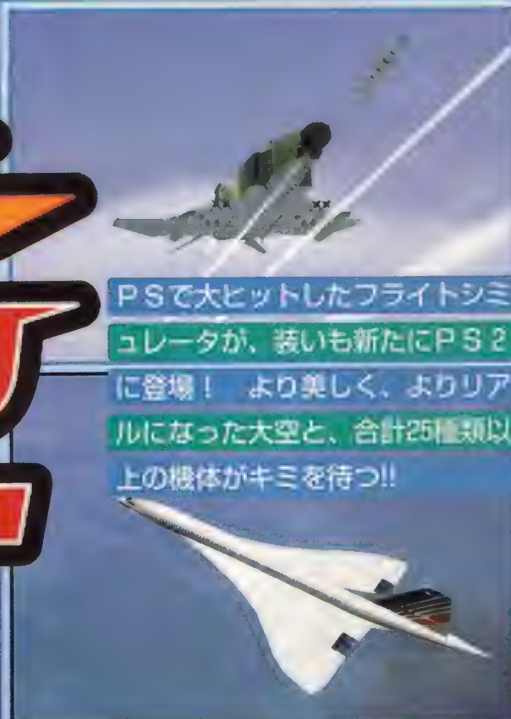
パイロットの夢へテイク・オフ!!





蒼く澄んだ無限の空へ!!

パイロットになろう！2



PSで大ヒットしたフライトシミュレータが、装いも新たにPS2に登場！　より美しく、よりリアルになった大空と、合計25種類以上の機体がキミを待つ!!

大人気フライトシミュレータがパワーアップして帰ってくる!

本作は、PSでヒットしたフライトシミュレータの続編。プレイヤーは、訓練学校でフライトの基本を学び、「エアライン系」と「ドッグファイト」系の2つの職業コースへ進む。前者では遊覧飛行や旅客便の運行などを、後者では迎撃や爆撃任務を体験できる。民間・軍事どちらのパイロットの気分も体験できる、まさに夢のフライトシミュレータだ！！



▲視点はコクピット視点、自機後方視点などが選べる。そのときの状況により使い分けよう。

PS2 SLG パイロットになろう！2	3月（予）	▶ビクターインタラクティブソフトウエア ▶¥6,800
	▶MC2（KB数未定）	

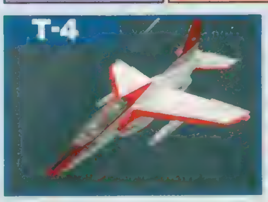
操縦できる機体は25種類+α

職業コースでお金を稼いで機体を買うことで、合計25種類以上の機体を操縦することができるのだ。また、ここで紹介している以外にも、隠し機体が存在するらしいぞ。

練習機

セスナとT－4は、どちらも航空ショーや民間で使用されている扱いやすい機体。基礎を学ぶにはもってこいといえる。

●レシプロ機●	●ジェット機●
セスナ	T－4

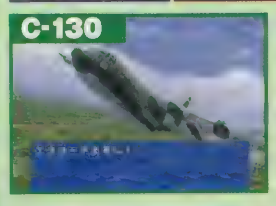


◀航空自衛隊のアクロバットチーム・ブルーインパルスが使用している機体。

輸送機

C－130とC－1輸送機は、アメリカや日本で実際に採用されている。機体が大きいだけに操縦には細心の注意が必要だろう。

●レシプロ機●	●ジェット機●
C－130	C－1

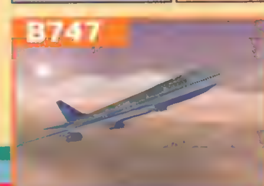


◀ロッキード社で開発された、4発ターボプロップエンジンを持つ戦術輸送機。

旅客機

初の国産旅客機のYS－11を収録しているのが、マニア泣かせだ。

●レシプロ機●	●ジェット機●
DC－3	B747
YS－11	コンコルド
—	コンステレーション
—	リアジェット



◀1960年代に設計された、傑作ジェット旅客機。

「2」のスゴイ要素をクローズアップ!

フライトシミュレータで欠かせない、広大な空と機体のリアルな挙動。『2』はこの2つの要素を、PS2のスペックをフル活用することでリアルに再現している。ここでは『2』の魅力を2つの要素から分析するぞ。

大空 天候・時間・雲海……本物の"空"がここにある!!

雨や風といった天候の変化、朝・昼・夜の時間の経過、そして多層構造で常に変化する雲。『2』はこういった空で起こりうる自然現象をあますところなく表現している。本物のパイロットと同じように、空の状況の変化に対応して操縦する能力が要求されるぞ。



▲雨が降ると視界が悪化するので、操縦に大きく影響を与える。



▲何層もの雲を重ねることで、雲の厚みを表現している。



▼月明かりにDC−3の機体が鈍く輝く…。これだけの美しい夜を表現できるのは、PS2ならでは!

機体 ラダー、フラップ、エアブレーキなどパーツの挙動を完全再現!!

フラップをはじめ、パーツの挙動の再現度は、航空機ファンにとって気になるところ。『2』は飛行に欠かせない各パーツの動きを、すべて忠実に再現。これにより各機体の挙動を、実際の機体に限りなく近づけることに成功しているのだ。さらにF−14の可変翼といった、各機体特有のパーツも完全可動。航空機ファンも納得のできだ!



▲フラップを操作して揚力（翼を上に持ち上げるための力）を得ることで、空を飛ぶことができるのだ。



◀なんと、コクピットも各機体ごとに違うという再現度!

電撃独占企画 飛行機に乗って東京23区を横断しよう!!

概要

セスナ機を特別チャーターして、東京を横断しながら名所を空から観光! 実際のフライトから『2』のリアルさを改めて感じていただこうという企画。当日は『2』の体験プレイもあり!

日時

……1月24日13時スタート予定

場所

埼玉県比企郡にある本田飛行場から離陸します（詳細は当選者の方に追ってご連絡します）。

募集人数

……………………5名

費用

無料。念のため当日保険に入っていただきます（費用は編集部が負担いたします）。

フライトの内容

埼玉県の飛行場を離陸した後、お台場、新宿高層ビル街、東京タワー付近など都内23区の主な名所を廻りながら西に向かい、約1時間半で東京を横断（予定）。その後、元の飛行場に戻ります。

注意事項

当日自費で飛行場まで来られる方、高所恐怖症でない方に限らせていただきます。また、18歳未満の方は保護者の方の了解を必ず得てください。

応募方法

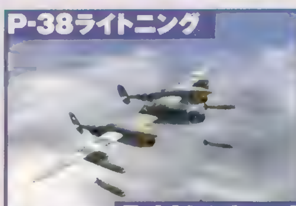
ハガキに、住所、氏名、年齢、電話番号を明記して、下までご応募ください。しめ切りは1月12日（当日消印有効）。応募された方から抽選で5名様をご招待します。

あて先
〒101-8305
(株)メディアワークス
電撃PlayStation編集部
セスナで観光!係

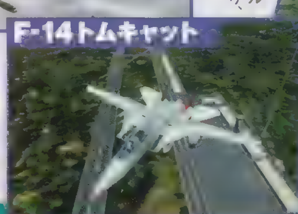
戦闘機・爆撃機

レシプロ機、ジェット機ともに第2次世界大戦の名爆撃機から最新鋭のジェット戦闘機まで、幅広くそろっている。新旧の名機で、爆撃任務や空戦を楽しめるので、戦闘機が好きな人には、うれしいラインナップだろう。

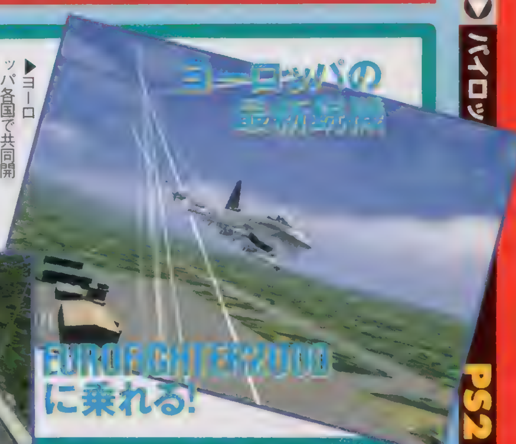
●レシプロ機●	●ジェット機●
零戦	F−4ファントム
BF−109	F−14トムキャット
F−4Uコルセア	F−15イーグル
P−38ライトニング	FA−18ホーネット
A−1Hスカイレーダー	FB−111Aイレブン
T−28トロージャン	EF−2000
B−17	A−10サンダーボルト
—	P−38ライトニング



▶米空軍初の双発式エンジンを持つ機体。圧倒的なスピードを活かした、一撃離脱戦法で猛威をふるった。



▶空母艦隊の防空任務用に開発された戦闘機。可変翼のおかげで、非常に優れた旋回性能を持つ。



▶ヨーロッパ各国で共同開発した戦闘機。ダブルデルタ翼を採用したことにより、高機動性を実現した。

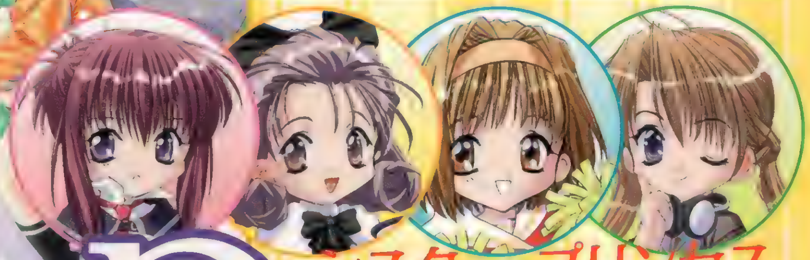
"仲のいい兄妹"？ "恋人"？ キミならどっち？





PS AVG **Sister Princess** シスター・プリンセス

3月（予）	▶メディアワークス
	▶¥6,800（CD2枚組）※
▶MC（3ブロック） PS（10ブロック）	



シスター・プリンセス Sister Princess

If you suddenly become to have twelve sisters,what do you think?
More over,they are so pretty,sweet,charming...and loving you so much!

12人の妹たちとビミョーなカ・ン・ケ・イ♥



とびっきりキュ～トで、みんな一途に兄想い……。そんな12人もの個性的な妹たちとの出会い＆交流を描く、『シスプリ』。そのPS版のゲームシステムがいよいよ判明！　今回は、サンプルロムをプレイしてわかった詳しい内容を紹介するぞ。

いよいよゲーム情報解禁!!





サンプルROM入手! ついに判明したPS版『シスプリ』に迫っちゃう♥

妹たち個々のエピソードを描いた電撃G'sマガジン誌上で展開している読者参加企画に対して、PS版は全員と同時にコミュニケーションをとることになる。基本はコマンド選択式のAVGで、もちろんフルボイスだ。





◀ストーリーは、プレイヤーの選択によって千変万化。

◀G's誌上で展開中の物語と同じ世界観を再現！



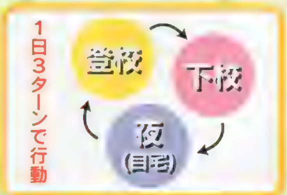
STORY ストーリー

ある日、かわいい9人の妹たちからパーティに招待された主人公。ここで主人公はさらに3人の妹たちが、外国からやって来たことを知らされます。合計で12人になった妹たちは、もちろんお兄ちゃんが大好き。こうして、妹たちの一途な想いに応えるべく、兄としての多忙な生活が始まるのでした。はたして、キミと妹たちの関係はどうなるのでしょう？



CHECK 1 移動&会話で Let's コミュニケーション!

1日は3ターンで構成され、登校フェイズでは学校生活が描かれる。下校フェイズは放課後の自由時間となり、MAP移動でイベントが発生。夜には妹たちからメールが届くぞ。





▲ゲーム期間は2/11から一カ月間。妹たちとどんな思い出を作れるだろうか？



▲移動先では、MAPに表示された妹と出会えるのだ。

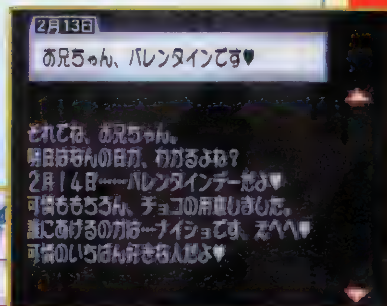


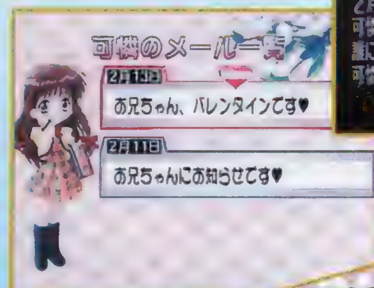
◀朝には一緒に登校したり、デートの約束なんかも交わせる。

CHECK 2 12人の妹たちと愛のメール交換♥

夜のお楽しみは、かわいい妹たちからの電子メール。ほぼ毎日10通以上ものメールが届くことになるのだ。もりとん「読まない」こともできるが、どんな返事を出すかによって見られるイベントが変化していくぞ。

▼すべてのメールは妹たちが読み上げてくれるのだ。フルボイスにシビレるぞ!





◀たとえ会えなかった日でも、かわいい妹たちはその日の出来事をメールで知らせてくれるのだ。

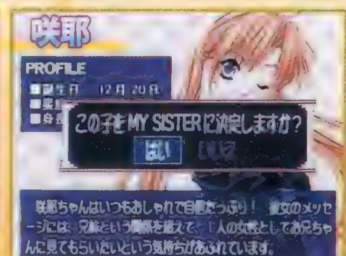


CHECK 3 妹は3タイプいるぞ キミのお気に入りは?

同じ学校に通ってほとんど毎日会える子や、何らかの事情で滅多に会えない子など、妹たちは登場頻度によって3タイプに分かれている。果たして、キミのお気に入りの妹は…？



▲「兄（あに）チャマ」や「アニキ」など、妹ごとに兄の呼び方も違う。



◀ゲーム開始時には、お気に入りの妹を1人選ぶ。



電撃特報

アニメ・マンガ・ゲーム・声優・SFX／IT時代のコンテンツ・アーティスト教育



体験の保険で

「YAGリリーフ・カード」Present

200万円まで給付



下笠 美穂 作画

学校法人 大矢学園グループ

認定CG教育校
〔CG-ARTS協会認定〕

YAG 代々木アニメーション学院®

社団法人日本映画テレビ技術協会員・財団法人日本視聴覚教育協会員・社団法人日本漫画家協会員　日本映画録音協会員　日本映画照明協会員　日本映画撮影監督協会員

平成13年4月入学生・入学願書 受付中

YAG代々木アニメーション学院では全国の学院で毎月「無料一日体験入学」と「学院無料説明会」を催しています（左表参照）。
「体験入学」か「説明会」にご参加された全員の方にドライブやスポーツなど万一のケガに200万円までの傷害保険金が給付される本学院独自の「リリーフ保険カード」（上写真）をプレゼントしています。

無料一日体験入学

月＼校名	東京校	原宿	ひがし校	大宮校	横浜校	大阪校	名古屋校	福岡校	仙台校	札幌校	広島校
1月	14㊐	14㊐	13㊏	14㊐	13㊏	14㊐	13㊏	21㊐	13㊏	14㊐	14㊐
2月	4㊐	4㊐	18㊐	18㊐	18㊐	18㊐	4㊐	18㊐	4㊐	12㊡	18㊐
3月	25㊐	25㊐				25㊐	24㊏	18㊐			

学院無料説明会

苫小牧市1/21㊐	新潟市1/21㊐	高崎市12/23㊗

参加ご希望の方は

ハガキかTELあるいはFAXで①氏名（フリガナ）②住所③TEL④年齢⑤学年（職業）⑥希望学科⑦「体験」あるいは「説明会」と明記して下記へお申し込みください。関係資料を無料送呈します。

お申し込み・お問い合わせは

〒151-0053 東京都 渋谷区 代々木1-20-3-DP-12S 代々木アニメーション学院

フリーダイヤル 0120-310-042（サイノーヲヨニ）（才能を世に）携帯・PHS OK!

FAX（フリー） 0120-310-595（サイノースゴクイイ）（才能すごくいい）

URL http://www.yag.ac.jp/ E-Mail yag_info@po.sphere.ne.jp

鍋を囲んで
ワイワイ宴(うたげ)。
食材取り合い
ドキドキ宴(うた)ゲー※。

※うたゲー【宴ゲー】 大勢で集まって遊ぶパーティボードゲームのこと。誰とでも、いつでも、何度でも遊べる、宴の必需品。
例：「天空のレストラン」は――の決定版だね



年末年始のパーティー、
ご宴会、ご家族団らんの場に！

大好評発売中！
標準価格5800円（税抜）

この妙味、ひと――ん
味わうにはめったにない！
こたつを囲んだ
カップルで、ファミリーで――ん。

『いただきストリート』
『タワードリーム』の
気鋭クリエイターが
いいダシ効かせてます。



「その牛肉、ほし――い！」
「またニンジンかよ！？」
食材の奪い合いで、
心も体もあったまる！

「天空のレストラン」発売記念キャンペーン実施中！
まぼろしの「天空の料理」を完成させて、
お食事券をゲットしよう！
※詳しくは、ソフトに封入されているチラシの応募要項をご覧ください。

http://www.ten-ku.com/
発売：メディアファクトリー　販売：クロス・エンタテインメント・ディストリビューション　＜お問い合せ＞03-5469-4880
MEDIA FACTORY



攻略Station

攻略 HOW TO WIN

テイルズ オブ エターニア
7（セブン）〜モールモースの騎兵隊〜
ガンパレード・マーチ
バウンサー
BLOOD THE LAST VAMPIRE
機動戦士ガンダム
DARK CLOUD
冒険時代活劇 ゴエモン
7BLADES／セブンブレイズ
天使のプレゼント マール王国物語
DOA2 HARD・CORE
ロックマン X5
くりクリミックス
筋肉番付 VOL.3 〜最強のチャレンジャー誕生！〜
はじめの一歩 VICTORIOUS BOXERS
ぷよぷよ BOX
FAVORITE DEAR 純白の預言者
Neo ATLAS Ⅲ
クラッシュ・バンディクー カーニバル

PS&PS2

イラスト／伊藤勇太

PS

テイルズ オブ エターニア

DPS独自の攻略法でストーリー中盤〜終盤までを徹底サポート!! これさえ読めば問題ナシ!

発売中 RPG ▶¥6,800（※1） ▶ナムコ ▶MC（1ブロック）、PS（6〜7ブロック）、4人プレイ可（※2）

PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

前回もそうとう攻略範囲が広かったけど、今回はそれ以上に長かったですね。特にチャットの小屋を担当した袋さん、本当にお疲れさまでした……。ストーリー攻略も、残すところDISC 2後半〜DISC 3だけだから、あとちょっとかな。でも、レンズとかワンダーシェフとか、ミニゲームとかのやり込み要素も網羅せねば。ウガー！ オレもストーリーを進めて、エンディングを見たいのに〜（現時点でまだDISC 2終了直前）。（小岩）

『TOE』攻略第3弾 ストーリー＆データ24P凝縮攻略!!

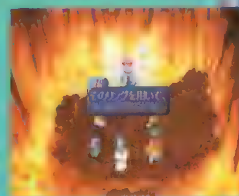
今号もストーリー攻略編、データ編、「なぜ？なに？エターニア」の3部構成でお届けするぞ！ マップ攻略をはじめ、アイテムやモンスターデータ、ワンダーシェフやミニゲームなどの知りたい情報が満載だ。これを参考にして『TOE』を遊び尽くそう！

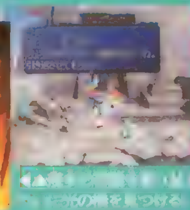


◀今回の攻略範囲で、物語は後半まで進む。

前回までのあらすじ 3大晶霊との契約を果たし、霊峰ファロースへ!!

大晶霊と契約するため、[illegible]ついに水、風、火の3大晶霊との契約を果たした彼らは、[illegible]





STORY 攻略編

今回は、DISC 1終了直前〜DISC 2後半までを幅広く攻略!! それぞれの町やダンジョンマップ、入手アイテムや攻略ポイントなど、徹底的にストーリーをフォローしていくぞ。

DISC 1 霊峰ファロース〜 DISC 2 アイフリードの洞窟までを完全攻略!!

セレスティアワールドマップ



村・町

1. 岬の砦
2. 晶霊の棲む町アイメン
3. アイメン跡
4. ルイシカ跡
5. 廃墟の村ルイシカ
6. 職人の町ティンシア
7. 港町ペイルティ

遺跡・ダンジョン

- A バリル城
- B 氷晶霊の山
- C 地晶霊の洞窟
- D アイフリードの洞窟
- E チャットの小屋
- F セイファート神殿
- G 雷晶霊の遺跡

セレスティアには14カ所のフィールドオブジェクトが存在!!

[illegible]

フィールドオブジェクト一覧

場所	入手
岬の砦北西の孤島（15、11）	えび
ティンシア北西の島（187、15）	サンダーマント
ティンシア北西の島（177、31）	4000ガルド
ルイシカ北西の森（82、38）	号令：とつげきしろ
アイメン北東の森（72、49）	アマンゴ
ティンシア南の森（217、70）	レッドベルベーヌ、レッドラベンター
ティンシア南の森（204、76）	むらさきのかけら、ししょうせき
チャットの小屋東の森（132、118）	号令：こまかいわざをつかえ
ペイルティ南東の平原（60、126）	レンズ
チャットの小屋南東の森（120、128）	？？？？
ティンシア南の群島（183、130）	チャットの技（ポイハン）
雷晶霊の遺跡東の森（52、154）	あおのかけら、せいしょうせき
最南端の孤島（227、162）	ルーンボトル
ティンシア南東の島（228、120）	ミラクルチャーム

今号のチャート

1〜25 [illegible]

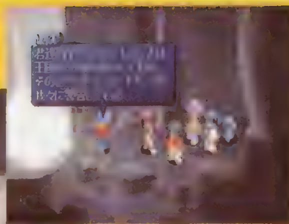
※1:CD 3枚組。限定版『テイルズ オブ エターニア プレミアムボックス』は、¥9,800。
※2:複数同時プレイは戦闘時のみです。

1 チャート① 石室の中でレイスと激戦が繰り広げられる!!
霊峰ファロース

ファロース山の頂上にたどり着き、ついに光の橋を出現させたリッドたち。だが、4人の行く手を阻むように姿を現したのは、あのレイスだった。レイス（レイシス・ルエイン）は自らの正体を明かし、リッドたちに戦いを挑んでくるのだが……。

目標オートレベル Lv.26

石室の前に行くとイベントが発生し、ファラと合流できる。石室の扉は、ソーサラーリングの熱光線（R1ボタン）を当てれば開くぞ。中に入るとイベントが発生して、レイスとの戦闘に突入！　そして、この戦闘に勝利すれば、舞台はいよいよセレスティア（DISC 2）に突入だ。ちなみに、石室の入口付近（右の写真参照）には、レンズが落ちている。見逃しがちな場所の1つなので、忘れずに入手しよう。

▲石室でのイベントを見る前に、戦闘の準備をしておこう。
◀レンズが落ちているのはココ。扉の左側にある岩を調べよう。

使ってくる技はパーティにいたときと同じ!!



レイシスの攻撃はいずれも多段ヒットする技なので、リッドやファラで挟み撃ちにして連続で攻撃し、使わせるスキを作らないようにしよう。水、風、火、地の各属性に防御耐性を持ち晶霊術は効きにくいが、敵を浮かせられるイラプションやスプレッドがオススメだ。そこに裂空斬や飛燕連脚などで追撃をかけるといいぞ。

BOSS レイシス

HP：4408	落 ヒールバングル、レザーマント
攻 なし　弱 なし	

※ボスのデータは、攻：攻撃属性、弱：弱点となる属性、落：落とすアイテムを表しています。

2 チャート② 晶霊の棲む町アイメンに向かおう！
岬の砦

光の橋を渡って、ついにセレスティアへとやって来たリッドたち。そこは、インフェリアとはまったく違う世界だった。グランドフォールを阻止するため、4人は休む間もなく、メルディがお世話になっていたというアイメンの町に向かうことになる。

目標オートレベル Lv.27

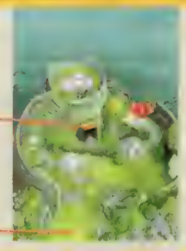
次の目的地となるアイメンは、岬の砦から南東へ進んだ先にある。場所も近いので、迷うことなく行けるはずだ。ちなみに、岬の砦にはアイテムが落ちているほか、建物内のベッドで休むことも可能。出現する敵が強いと感じた人は、ここを拠点に経験値稼ぎをするといいだろう。レベル30前後まで上げておくと、あとの展開がラクになるぞ。

▼イベントが終わったら、ワールドマップに出てアイメンを目指そう。




▲この場所にレンズが落ちている。絶対に取り逃さないように!!

岬の砦MAP

入手アイテム
❶レンズ
❷ミックスグミ

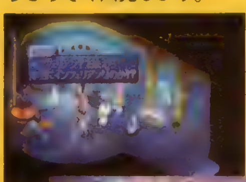
ワールドマップへ

3 チャート③ アイメンの人々と交流を深めよう！
晶霊の棲む町アイメン

アイメンを訪れたリッドたちを迎えてくれたのは、住人たちの暖かい歓迎だった。束の間の休息を満喫するリッドたち。その翌日、4人はグランドフォールの研究者、ガレノスに会うため、アイメンをあとにするのだった。

目標オートレベル Lv.27

町に入るとすぐにイベントが発生。次に武器屋や錬金術工房などに立ち寄り、町の人々と会話しよう。そのあとは、ガレノスの家→ガレノスの家2階→図書館→ガレノスの家の順番に行動すればOK。次の目的地がアイメン駅であることがわかるので、準備が整ったらさっそく出発しよう。



◀町の人々との会話イベントを見たらガレノスの家へ。

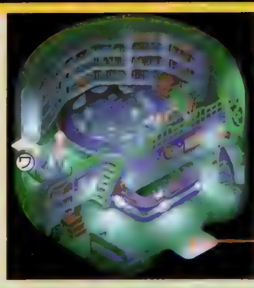


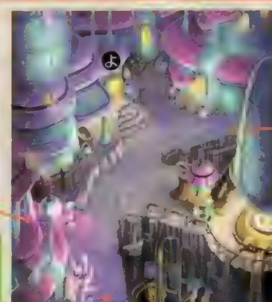
▶ここが図書館の入口だ。



◀ここでは、「エタボケ2」が入手可能。

アイメンMAP






入手アイテム
❶オレンジグミ
❷ミックスグミ
❸ストライプリボン（ガレノスの家2階寝室の机）
❹レンズ（ガレノスの家1階のテーブル）

ワールドマップへ

冒険に役立つ Townguide タウンガイド



よろず屋で装備品、錬金術工房で[illegible]ガレノスの家の北方向にいる男から食材を買うことができるぞ。ここでしっかり準備を整えよう。

オススメの装備品は？

リッド	バルディッシュ、スプリントメイル、デュエルヘルム
ファラ	シルバーナックル、アンバークローク、ストライプリボン
メルディ	アンバークローク、ストライプリボン
キール	ルビーワンド、クリスタルローブ、

あなたの町の料理人 Cooking



[illegible]ワンダーシェフの隠れ場所だ。

ザラメライス（タスクのにく、トマト、たまねぎ、ライス、ホワイトソディ）
▶全員のHPを大回復、ステータス異常解除
あまにんどうふ（ミルク、アマンゴ、バナナ、ホワイトソディ）
▶全員のTPを小回復

マップ内記号一覧
❶～…入手アイテムに対応　Ⓐ～…解説に対応　宿…宿屋 or 休息可能な場所　武…武器屋　防…防具屋　道…道具屋
食…食材屋　よ…よろず屋（いろいろなアイテムを販売）　ワ…ワンダーシェフ　BOSS…ボス戦発生ポイント

4 チャート4〜7 晶霊鉄道に乗って廃墟の村ルイシカを目指せ！ アイメン駅〜ルイシカ駅

グランドフォールの真相を知るため、リッドたちはメルディの師匠、ガレノスに会うことにする。4人は、アイメン駅から晶霊鉄道に乗って、無事にルイシカ駅に到着。そして、廃墟の村ルイシカを目指す。

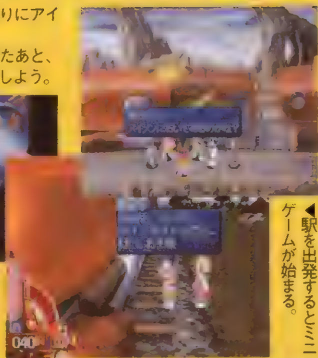
目標オートレベル Lv.27

アイメン駅

アイメン駅で車掌に話しかけると、晶霊鉄道用のクレーメルケイジ「トレインケイジ」を持ってきてほしいと言われる。トレインケイジは、アイメンの武器屋で2000ガルドで売られているぞ。これを入手して、再びアイメン駅に戻れば晶霊鉄道に乗ることができる。

▶トレインケイジを取りにアイメンに戻ろう。
▼トレインケイジを調べたあと、サグラに話しかけて購入しよう。



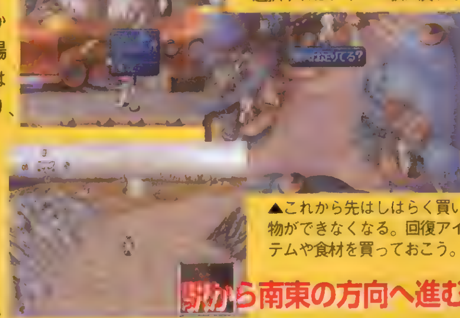


◀駅を出発するとミニゲームが始まる。

ルイシカ駅

ルイシカの村は、駅から南東の方角に進んだ場所にある。また、駅には3つのショップがあり、装備品や回復アイテム、食材などを買うことができるぞ。ここで準備を整えてから、ルイシカへ向かおう。

◀車掌に話しかけて、「はい」を選択すればアイメン駅に戻れる。



▲これから先はしばらく買い物ができなくなる。回復アイテムや食材を買っておこう。

▶南東の方角にまっすぐ進んでいくと、ルイシカが見える。

5 チャート8 ワンダーシェフの出現場所をチェックしよう！ 廃墟の村ルイシカ

リッドたちはガレノスと出会い、さまざまな事実を聞かされる。グランドフォールの元凶がバリルの使う極光術であること。そして、その極光術に対抗しうる力がリッドに眠っているということを……。

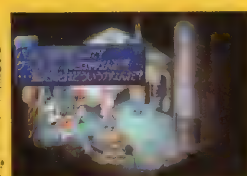
目標オートレベル Lv.28



建物内の研究室（Ⓐ）に行くとイベントが発生する。このあとも移動する場面があるが、やはり研究室へ移動すればOK。ちなみに、この村では2カ所にワンダーシェフがいるのだが、そのオブジェクトはイベント後でないと出現しない。くれぐれも見逃さないように注意しよう。



▶建物内の寝室で休むこともできる。



▶この部屋に入るとイベントが発生する。



▲寝室のオルゴールや台所の置物など、気になるモノもあるが……。

あなたの町の料理人Cooking

壊れた家にある木箱と、寝室にあるゴミ箱の2カ所にワンダーシェフが隠れている。ただ、ガレノスとの会話イベントが終わっていないと、出現しないということを覚えておこう。

ホットボルシチ（ビート、キャベツ、ポテト、レッドソディ）
▶全員のHPを中回復、衰弱を解除
にがりマーボー（とうふ、タスクのにく、レッドソディ、ブラックソディ）
▶全員のTPを小回復、防御力アップ

▼イベント前の寝室。このときは何もないが、イベント後に…。





▲ベッドの横にゴミ箱が出現!! 忘れずに調べよう。

6 チャート9 晶霊鉄道で壮絶なバトルが展開!! ルイシカ駅

ガレノスの提案でバリル城に関する情報を集めることになったリッドたち。その最初の目的地として、港町ペイルティを目指す。ペイルティに行くには、晶霊鉄道に乗って廃坑へ向かわなければならないという。4人は、さっそくルイシカ駅へ向かうが……。

目標オートレベル Lv.28

車掌に話しかけて「廃坑駅」を選択すると、ミニゲーム「廃坑」が始まる。このミニゲームは、敵が乗っているトロッコを爆弾で撃退するというもの。敵が画面左端にくると、戦闘に突入してしまうので、うまく撃退しよう。なお、ミニゲームの攻略法は、P.78をチェックするべし！

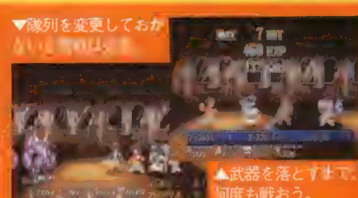


◀出発するまえに、アイテムを補充しておくのも忘れずに。

EVENT CHECK ミニゲームで [illegible]

[illegible]ハードホーン2体とフライングソール3体と戦うことになる。ハードホーンが落とす地属性の剣「アースブレード」は攻撃力がかなり高いので、ここでワザと戦い、入手しておくのも手だ。

▼隊列を変更しておか[illegible]



▲武器を落とす[illegible]何度も戦おう。

7 チャート10 3つの道具を使ってトラップを突破しよう！ 地晶霊の廃坑

パリル城に関する情報を集めようと、港町ペイルティを目指すリッドたち。ルイシカ駅を出発し、廃坑にたどり着いた4人は、そこで地の大晶霊ノームに会う。そして、彼と契約を結ぶため、戦うことになるのであった。

目標オートレベル Lv.30

ダンジョン内には、岩石や砂山が通路をふさいでいる場所がいくつもある。これらのトラップは、管理室の棚（Ⓐ）にある3つの道具（ダイナマイト、スコップ、鍵）を使って突破することが可能だ。道具ごとの用途は、右でチェックしよう。


▲レバーを調べるとコンベアが作動し、宝箱が入手できる。ただし、2個目以降はフェイクなので注意。

廃坑MAP



フェイクに注意!!

コンベアの宝箱から出現するフェイクは、この時点では倒すのは難しい。もし、遭遇しても逃げること。

入手アイテム

- ❶ゴールドブレス
- ❷セボリー
- ❸ルビーワンド
- ❹アワーグラス
- ❺ミラクルグミ
- ❻ベルベーヌ
- ❼ルーンボトル
- ❽エリクシール
- ❾オールディバイド
- ❿Rラインシールド
- ⓫パイングミ
- ⓬レモングミ
- ⓭ノームピック
- ⓮ベアクロー
- ⓯オーガランス
- ⓰ミスリルクレスト
- ⓱ラビットシンボル

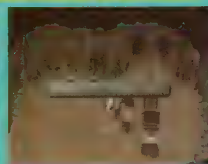
ノームの集落でお買い物!!

ノームの集落には、回復アイテムや食材を売ってくれるノームがいる。特に、食材は全種類15個まで買いそろえること。また、HP・TPも完全回復してもらえるので、経験値稼ぎポイントとして活用するといいだろう。



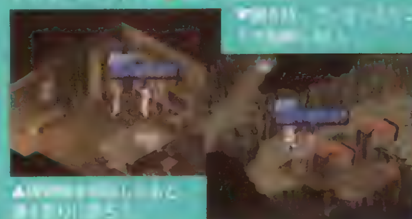
地晶霊の廃坑 基本攻略法 3つの道具を使って道を切り開こう！

発破用ダイナマイト





リフト起動用の鍵



掘削用スコップ



セレスティア7大秘宝の1つ コルレーンのつぼをGET!


▲超レアアイテムの1つ

出現モンスター▶ シルルス、ジェントルマン、テトラタクス、ハードホーン、ファンガスネイル、フェイク、ブラッドサッカー、リビングソード、ローラースネイル、リバーシックル

多段ヒットに注意！



BOSS ノーム

HP：16160
なし 風
ムーンクリスタル
ルーンボトル



※1 のロードポイントは駅から入ってきたときのみ出現。
※2 はワールドマップ側から入ってきたときのみ出現。

8 チャート⑪ 頭を柔らかくして各階のパズルに挑もう！ チャットの小屋

地晶霊ノームとの契約を終えたリッドたちは、ノームの作ってくれた近道で地上へと戻る。だが、そこは山と海に囲まれた閉鎖された場所だった。一行は、ただ1つ見える小屋へと向かうが、そこにも人の気配がなく……。

目標オートレベル Lv.32

階数だけは、ゲーム中最大規模を誇るチャットの小屋。そこで、ここでは各階ごとにパズルの解法とチャートを掲載していくことにしよう。スタート地点となるB8階へ進むには、①小屋の入口を調べてイベント発生→②一度外（ワールドマップ）へ戻ろうとすると、扉が開くので中へと進入→③あの応接室に入ると自動的にイベントが発生してB8階へ、となる。

あなたの町の料理人 Cooking

あの部屋の[illegible]を調べるとシェフが出現。さりげないので、見落とさないように。

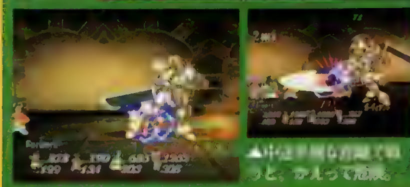
ミツラーメン

「チャットの小屋」基本攻略法

巨体に似合わない素早い動き



HP：30000	盗 ルーンボトル パイングミ
攻 雷 弱 水、火、氷	



チャットの小屋MAP



アイテム販売？

あの部屋の壁に掛かっている仮面を調べると、回復アイテムを買うことも可能。

出現モンスター▶ カルブリット、シャドウサーパント、クリミナル、マーダー、スカルウォーリア、リビングソード

ルーレットで扉を開けろ B8階



入手アイテム
❶パイングミ
❷パナシーアボトル

最初の階だけあって、「アヒルのおもちゃ」はⒶで簡単に入手できる。問題は、Ⓒにあるルーレット。まず、Ⓑの機械を調べてイベントを発生させ、そのあと5本のランプにすべて光をつければルーレットが回りだす。この光はランプを調べるごとに、赤→青→無灯の順に変化し、スタート時に青の数が奇数なら左回りに1つ、0か偶数なら右回りに1つ隣の扉が開く仕掛けになっている。



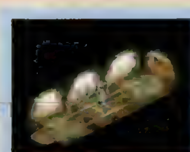
◀この状態で回せば、左のドアが開くぞ。

B8階行動チャート
①Ⓐでアヒルのおもちゃを入手
②Ⓑの機械のメッセージを読む
③Ⓒでルーレットの部屋の光を[illegible]開いた左のドアの先（Ⓓ）でゼンマイ入手

扉で像を倒して破壊！ B7階



入手アイテム
❶ミスリルヘルム
❷ゴーストシェル
❸ソウルイーター



▲像の一部（★）は、近くに寄るだけで戦闘（クリミナル×2＆マーダー）になるので注意しよう！

あちこちに置かれた甲冑の像が特徴的なB7階。この階では「アヒルのおもちゃ」と「アヒルのゼンマイ」が、この像の中に隠されている。だが、普通に像を調べただけでは、それらを入手することはできない。そこでⒶ、Ⓑの部屋から南東（右下）方向に扉を開けて、像を倒して壊してしまおう。

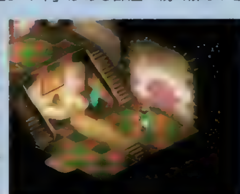
B7階行動チャート
①Ⓐの部屋の扉を開けて（下方向へ）像を壊し、アヒルのおもちゃを入手
②Ⓑの部屋の扉を開けて（下方向へ）像を壊し、アヒルのゼンマイを入手

ソーサラーリング大活躍 B6階



入手アイテム
❶ブラッディローブ

セレスティアへ来るために使った「ソーサラーリング」を、再び活用する階。このB6階は、「アヒルのおもちゃ」＆「アヒルのゼンマイ」がある部屋へ続く扉が、壁紙によって隠されているのだ。その場所が、ⒷとⒸ。Ⓐのエアコンのスイッチを入れれば、風で壁紙がはためくので位置がわかりやすい（エアコンなしでもクリアは可能）。なお、★のある扉はダミーで、近づくと戦闘（クリミナル×2＆マーダー）になるぞ。

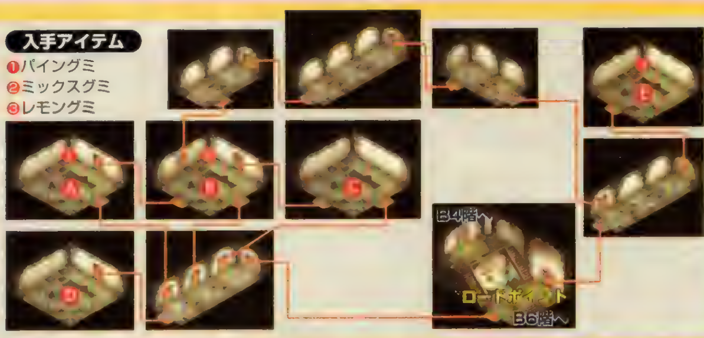


▶エアコンをつければ、壁紙の右下がはためくぞ。

B6階行動チャート
①Ⓐのエアコンのスイッチを入れる
②Ⓑの部屋の壁紙をソーサラーリングで焼き、隠し部屋でアヒルのおもちゃを入手
③Ⓒの部屋の壁紙をソーサラーリングで焼き、隠し部屋でアヒルのゼンマイを入手

クイズに答えてアイテムGET B5階

入手アイテム
❶パイングミ
❷ミックスグミ
❸レモングミ

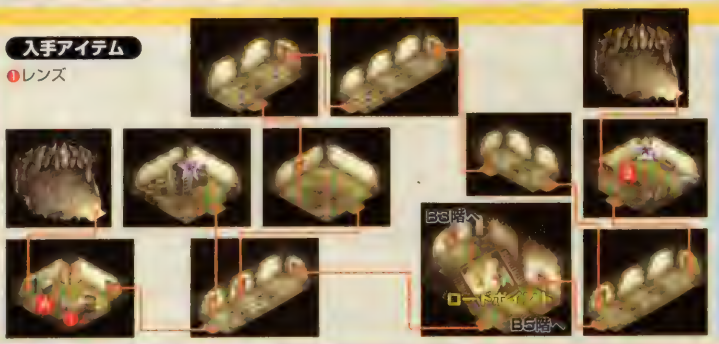


B5階の仕掛けは、Ⓐ～Ⓔで出題されるクイズに答えること。クリアに関係するのはⒸ、Ⓓのみだが、ほかの場所も正解すればアイテムが出現する。なお、不正解や、時間内に答えられないと戦闘（クリミナル×2&マーダー）になるので注意しよう。クイズの正解は右の通り。何度でも挑戦できるので、あせらずに。

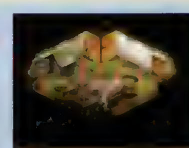
B5階行動チャート
① Ⓒの部屋のクイズに答え（ほうちょう）、アヒルのゼンマイを入手
② Ⓓの部屋のクイズに答え（チリトリ）、アヒルのおもちゃを入手

思わぬところに抜け道が B4階

入手アイテム
❶レンズ



これまでに比べると比較的仕掛けが簡単なB4階。ⒶのダストシュートやⒷのタンスから、「アヒルのおもちゃ」と「アヒルのゼンマイ」のある隠し部屋へと入れるぞ。ただし、鏡や巨大なタルなど、★のある場所はワナになっており、そこを調べるとおなじみの戦闘（クリミナル×2&マーダー）が発生するので注意しよう。また、❶にはレンズもあるので、忘れずに入手しておきたい。

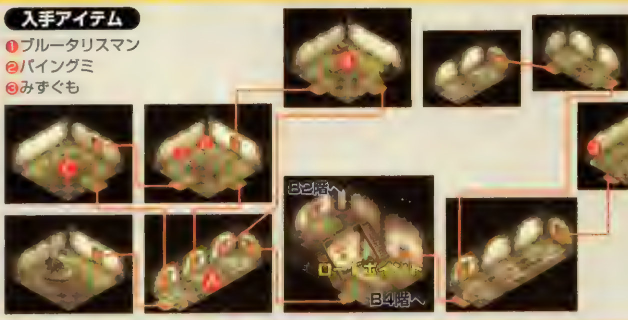


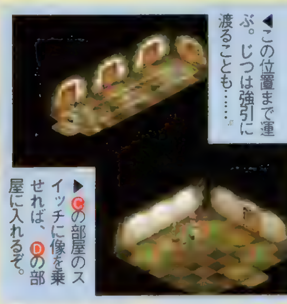
◀レンズはこの位置にあるぞ。

B4階行動チャート
① Ⓐのダストシュートに入って、隠し部屋でアヒルのおもちゃを入手
② Ⓑのタンスに入って、隠し部屋でアヒルのゼンマイを入手

動く床を切り抜けよう B3階

入手アイテム
❶ブルータリスマン
❷パイングミ
❸みずぐも





◀この位置まで運ぶ。じつは強引に渡ることも……。

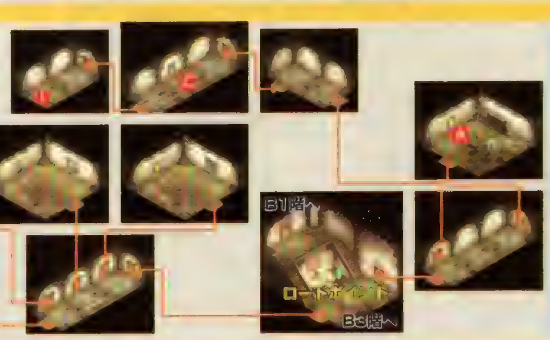
▶Ⓒの部屋のスイッチに像を乗せれば、Ⓓの部屋に入れるぞ。

「アヒルのおもちゃ」のある部屋へ行くには、直前にある動く床をクリアしなくてはならない。そこでⒶにある像を左の写真の位置まで移動（✚キー＋○ボタン）させて、動く床に乗っても扉の前で止まれるようにしよう。

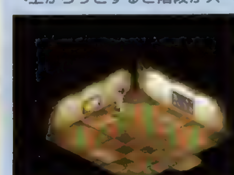
B3階行動チャート
① Ⓐの像を動かして、アヒルのおもちゃを入手
② Ⓑの部屋で、アヒルのゼンマイを入手

2段構えのワナに注意 B2階

入手アイテム
❶エメラルドリング



各階共通のアイテムはⒶ、Ⓑですんなり手に入るが、そのまま次の階へ上がろうとすると階段がスベリ台になって落ちてしまう。これを解除するには、Ⓐ～Ⓒにある絵をそれぞれⒶ→左、Ⓑ→右、Ⓒ→下へと向きを変える（○ボタンを押すごとに回転）必要があるぞ。



▲Ⓐ～Ⓒの絵は、ほかの部屋にある同じ絵と、向きを同じにする。

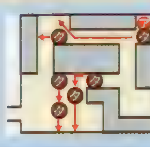
B2階行動チャート
① Ⓐの部屋でアヒルのおもちゃを入手
② Ⓑの部屋でアヒルのゼンマイを入手
③ 3枚の絵を正しい方向へ
スタン（Ⓐ）→左向き
ルーティ（Ⓑ）→右向き
フィリア（Ⓒ）→下向き

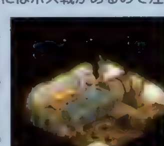
部屋の片づけがクリアのカギ B1階



入手アイテム
❶4000ガルド
❷レンズ

「アヒルのおもちゃ」を入手するには、Ⓐの部屋にあるタルを右図のように移動（✚キー＋○ボタン）させよう。Ⓑの部屋では、床の3冊と右側の本棚にある2冊の本を取ったあと、両方の本棚を調べれば自動的に整理してくれるぞ。なお、ラストにはボス戦があるので注意！





▶おもちゃはココ。

B1階行動チャート
① Ⓐの部屋のタルを動かして、アヒルのおもちゃを入手
② Ⓑの本棚を整理して隠し扉を開き、奥の部屋でアヒルのゼンマイを入手
③ ガーディアントと戦闘

※上図のアはアヒルのおもちゃ、タはタルを表しています。

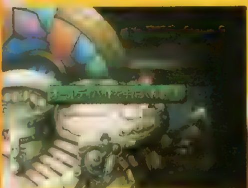
9 チャート⑫ バンエルティア号

以降の攻略の要となるバンエルティア号をゲット！

謎の小屋での出来事は、大海賊・アイフリードの血を引くチャットの試験だった。リッドたちを海賊の手下として迎え入れたいというチャット。当面の目的として船が欲しい一行は、とりあえずそれを受け入れることに。

目標オートレベル Lv.33

チャットの小屋クリア後、バンエルティア号発進からペイルティ入港までは、ほぼイベントのみで進行する。実際に自分でバンエルティア号を操縦できるようになるのは、氷晶霊の山（チャート⑭）をクリア後、ペイルティを出港してからとなるぞ。



◀バンエルティア号の格納庫には、オールディバイドが落ちている。出発する前に、入手しておこう。



▶チャート⑮以降は、海岸でキャンプメニューを開けばバンエルティア号を呼び出せる。

バンエルティア号MAP

入手アイテム
❶レンズ



EVENT CHECK チャットを仲間にするには？

バンエルティア号の持ち主であるチャットも、パーティメンバーとして一緒に冒険することができるぞ。ただし、彼女は自動的に仲間にならないうえに、仲間にできるのは氷晶霊の山をクリアしてからだ。彼女はバンエルティア号の機関室にいるので、話しかけてみよう。イベントでパーティから抜けてしまっても、話しかければ再び仲間になってくれるぞ。



◀機械が大好きなチャットは、機関室がお気に入りだ。

10 チャート⑬〜⑮ 港町ペイルティ

雪溶け前、雪溶け後の町の変化に気をつけよう

自分たちの旅を続けていいというチャットの提案で、リッドたちは港町ペイルティを目指す。だが、そこは一面が氷に覆われた極寒の地だった。どうやら、近くの山に棲む氷晶霊が関係しているらしいのだが……。

目標オートレベル Lv.33

ペイルティは、氷晶霊の山クリア前とクリア後では、町の様子にかなりの変化がある。今回はクリア後（雪溶け後）のマップを載せているが、詳しい違いは右を参照してほしい。なお、初めて訪れたときの氷晶霊の山へ行くまでの手順は、①宿屋のストーブの左側の男（ガストン）に話かける→②登山道具屋で防寒具を購入、でOKだ。



◀まずは宿屋にいるこの男に話しかけよう。

EVENT CHECK 雪が溶ける前と後ではどんな違いが？

雪が溶ける前後では、見た目の違いはあるが、基本的に移動できる場所は同じ。雪溶け前にしかできないことはない（雪溶けのためのイベントや細かいメッセージ変化以外）ので、下の雪が溶けたあとの変更点にだけ注意。

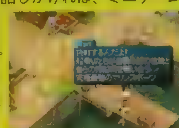
1 ショップが増える

雪が溶ける前のペイルティでは、食材を買うことはできない。雪が溶けたあとなら食材屋が利用できるほか、Ⓒ、Ⓓにアイテムの露店商も登場するぞ。



2 「アラウンド・ザ・セレスティア」がプレイ可能になる

チャットを仲間にした状態でⒶにいるマッハ船長に話しかければ、ミニゲーム「アラウンド・ザ・セレスティア」がプレイ可能になる。詳しくはP.79を参照。



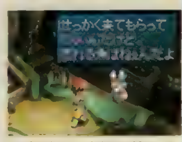
3 港に謎の女性が…!?

港のⒷでは、リシテアという謎の女性が絵を描いている。話しかけてみると、なにやら連続イベントの匂いがプンプン。これについてはP.78を参照しよう。



凍っているときは…

氷晶霊の山をクリアするまでは、バンエルティア号は使用不可能。食材の買い出しにも行けないので、料理を活用する人は注意しよう。



▲食材は、大切に使っていくように。

港町ペイルティMAP





入手アイテム
❶レンズ
❷レンズ

冒険に役立つ Town guide タウンガイド

そんな二面性を見せ関係ないお楽しみも、



町の見どころ▶登山道具屋

な防寒具は、この登山道具屋で購入。仲間が気に入る服装は、下の3つだ。

ファラ：ポンチョ
キール：オーバーコート
メルティ：ケープ



▲正解以外にもラにサンタなどの楽しい組み合わせも。

オススメの装備品は？

リッド	デストロイヤー、アンクシールド
ファラ	クリスタルシェル、チェックリボン
キール	スカルスタッフ、ゴールドブレス
メルティ	チェックリボン、ゴールドブレス
チャット	トートバッグ、ゴールドブレス

あなたの町の料理人 Cooking



エビチリリ（えび、トマト、レッドソディ）
▶全員のTPを中回復

しぶずし（ライス、まぐろ、えび、ブラックソディ）
▶全員のTPを小回復＆命中率一時上昇

ひやピリちゅうか（パンやめん、たまご、タスクのにく、きゅうり、レッドソディ）
▶全員のHPを大回復

食材屋のストーブ（エビチリリ）、宿の雪ダルマ（しぶずし）、地蔵（ひやピリ〜：雪溶け後）が登場

11 チャート14 氷晶霊の山

戦闘ではフリーズチェックが必須になる！

登山道具屋で防寒具を手に入れたリッドたちは、氷晶霊が棲むという山を目指す。イフリートの炎すら通用しない、吹雪舞う凍てついた山を登っていく一行。そしてついに頂上で、「ベイルティー一帯氷付け」の原因であるセルシウスと遭遇する！

目標オートレベル **Lv.34**

マップ自体はそれほど広くはないが、立体的に交差してる部分などもあって攻略がかなり面倒な氷晶霊の山。クリアに必要な行動は、「トトのアブラ」の入手と、それを使ってⒷの氷柱を溶かして橋を作ることだけ（詳しくは下のコラムを参照）。あとは頂上まで登り、セルシウスとの戦闘に勝てばOKだ。また、マップのⒸ～Ⓔ地点は、そこへ行くと雪が崩れ、地形が一部変わってしまう（大きく迂回しなければならなくなる）ので注意しておこう。


▶氷属性の敵が多いので、火の武器を装備すると◎。

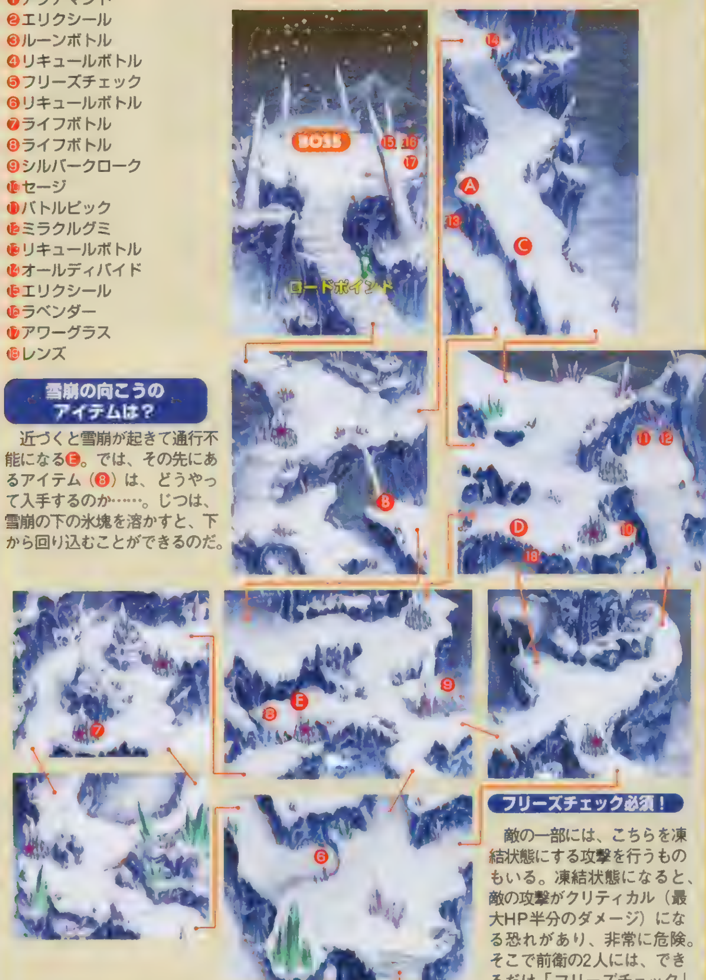


▲防寒具を持ってないと、山には入れない。

入手アイテム

1. アクアマント
2. エリクシール
3. ルーンボトル
4. リキュールボトル
5. フリーズチェック
6. リキュールボトル
7. ライフボトル
8. ライフボトル
9. シルバークローク
10. セージ
11. バトルピック
12. ミラクルグミ
13. リキュールボトル
14. オールディバイド
15. エリクシール
16. ラベンダー
17. アワーグラス
18. レンズ

氷晶霊の山MAP





雪崩の向こうのアイテムは？

近づくと雪崩が起きて通行不能になるⒺ。では、その先にあるアイテム（⑧）は、どうやって入手するのか……。じつは、雪崩の下の氷塊を溶かすと、下から回り込むことができるのだ。

フリーズチェック必須！

敵の一部には、こちらを凍結状態にする攻撃を行うものもいる。凍結状態になると、敵の攻撃がクリティカル（最大HP半分のダメージ）になる恐れがあり、非常に危険。そこで前衛の2人には、できるだけ「フリーズチェック」を装備させたい。高価で買えないという人は、リキュールボトルで代用してもいい。

「氷晶霊の山」基本攻略法

1 ソーサラーリングで氷塊を溶かそう


ビッグフット No.111
H 999 弱
落 セージ、パイングミ

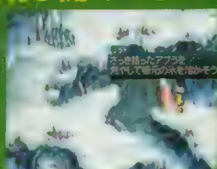
行く手を阻む氷塊は、じつは「ソーサラーリング」（R1）で溶かせるのだ。ただし、マップで★が付いているモノは、中からモンスター（ビッグフット×2&テラー×2）が出現するので注意しよう。


▲氷塊の中からしか出現しない敵。雪を転がす氷属性の攻撃が強烈なので、フリーズチェックを装備しておこう。
◀溶かすとモンスター以外に、アイテムが出現することもある。

2 「トトのアブラ」で道を切り開くべし！

セルシウスのいる頂上へ続く道は、ほかの区画とは切り離れている。だが、Ⓑにある氷柱を倒して橋にすれば、渡ることができるのだ。右の手順で道を切り開こう。


①「トトのアブラ」入手
▲Ⓐで「トトのアブラ」を入手。木箱のようなモノを調べよう。



②氷柱の前で使用
▲「アブラ」があれば、Ⓑの氷柱を調べるだけでイベント発生。

BOSS セルシウス

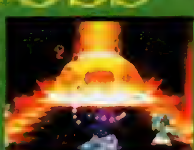


弱点である火属性の攻撃で一気にカタをつけよう！

セルシウスは、氷晶霊術と格闘技を極めた強敵。発生の早い「フリーズランサー」や全画面攻撃の「ブリザード」を乱発されるとキツイので、なるべく接近戦で戦いたい。だが、接近戦では凍結効果のある「氷襲連撃」が非常にやっかい。

最低でもリッドに「フリーズチェック」を装備して戦わせること。また、火属性にはかなり弱いので、イラプションなどを多用すると比較的ラクに倒すことができるぞ。

HP：33333	レジストリング
氷　火	フリーズチェック


▶「[illegible]」


▶リッドは「フ[illegible]


◀「アイシクルフォール」[illegible]れ。

出現モンスター▶ アイスウォーリア、ガロウズバード、リビングソード、シャドウサーパント、アイスタイガー、スノーロブスター、テラー、ビッグフット、ハンチバッグ、フライングソール

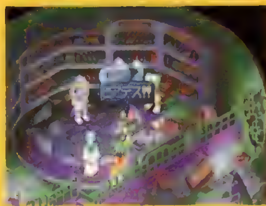
12 チャート16 晶霊の棲む町アイメン（崩壊後）

ヒアデスとの戦いがあるので準備は万全に!!

ガストンに協力を求められ、承諾したリッドたち。だが、急きょメルディの要望によりアイメンに向かう……。

目標オートレベル Lv.36

町に入るとメルディが１人でどこかに行ってしまい、一行は３人で行動することになる。イベントをクリアするだけなら、図書館へ行きヒアデスと戦えばＯＫ。しかし、ちょっとしたイベントがあるので、ヒアデス戦前に町をひと回りしてみよう。ちなみに、鍛冶屋では新たにレンズが手に入るぞ。



▲ラシュアン村以来のヒアデスとの戦い。今度は本気でかからないと危険だ。

挟み込んで集中攻撃だ!!



ヒアデスは光の属性攻撃に弱いので、リッドの閃空系の技が有効。まずは、ダッシュでヒアデスの背後に回り込み、リッドとファラでヒアデスを挟み込む。その後、通常攻撃→閃空裂破の連係技を繰り返せばＯＫだ。全体回復のナースをいつでも出せるようにしよう。

HP：45000
攻 なし　弱 光
落 メンタルバングル たまご



▲閃空裂破と奥義を連続して出せば、大ダメージを狙える！

13 チャート17 職人の町ティンシア～シルエシカのアジト

冒険中何度も立ち寄るので場所を覚えておこう!!

ヒアデスを倒したリッドたちは、当初の予定どおりティンシアのシルエシカのアジトへ向うことになる。

目標オートレベル Lv.37

ティンシアは職人の町というだけあり、セレスティアにある町の中でもかなり施設が充実している。今後はここが拠点となるので、ワールドマップ上での位置を覚えておくように。アイメンのヒアデス戦後にリッドたちがここですることは、ホテルの先にあるシルエシカのアジトへの訪問。ただし、アジトではちょっとしたバトルがあるので、事前に装備品などを整えておくといいぞ！

EVENT CHECK 約束どおりシルエシカのアジトへ

シルエシカのアジトに向かうと、シルエシカ兵と戦闘することになる。ただし、この戦いの勝敗はストーリーに影響しないので、負けてもかまわない。戦闘が終了すると、シルエシカのリーダー、フォッグと会見するイベントが発生。なお、フォッグの部屋にある宝箱にはレンズがあるので、必ずゲットしよう。



◀所詮はザコ、…ことは…



▶フォッグの装備も整えよ!!

ティンシアMAP

入手アイテム
❶ルーンボトル（入口正面の棚）
❷レンズ（フォッグの部屋の奥の宝箱）
❸レンズ



Town guide タウンガイド

町の見どころ▶回転寿司屋



オススメの装備品は？

リッド	おにぼうちょう、バトルスーツ
ファラ	ドラゴンファング、プリティミトン
メルディ	トツゲキラッパ、プリティミトン
キール	パラライチェック

あなたの町の料理人 Cooking

２人のシェフは建物内に隠れているぞ。

スイートパフェ（ミルク、バナナ、アマンゴ、キウイ、ホワイトソディ）
▶全員のＴＰを大回復
おこげサンド（ライス、タスクのにく、たまねぎ、ブラックソディ）
▶全員のＨＰを中回復

14 チャート18 雷晶霊の遺跡

パラライチェックを必ず装備すること!!

シルエシカと協力してバリルを倒すことになったリッドたち。晶霊砲の研究をするために残ったキールの代わりに、シルエシカのボス、フォッグが仲間に加わる。そして一行は、雷晶霊がいる古代の遺跡に向かうことに……。

目標オートレベル Lv.40

雷晶霊の遺跡には、ワールドマップのティンシアから北東にバンエルティア号で向かえば、たどり着ける。この遺跡にはマヒ攻撃をしてくる敵が多数出現するので、遺跡に向かう前に必ず「パラライチェック」を買っておこう。

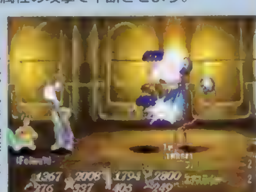


◀遺跡は森に囲まれて、少しわかりづらい場所にある

このモンスターに注意

この遺跡で一番注意したいのが、変わった形をしたフォリクルス。こいつは頭の部分にしか当たり判定がなく、連続攻撃が決まりにくい。サンダーブレードを詠唱し始めたら、対空攻撃で攻めるか、弱点である地属性の攻撃で中断させよう。

▶マニュアルで操作しているなら、垂直ジャンプ斬りで簡単に倒せるはず。



水属性の武器や術を中心に戦おう!!

ヴォルトは空中に浮いているため、フォッグのバーニングフォースなどの地上の敵に対して効果のある攻撃が当たらない。まずはリッドの裂空斬など空中に有効な攻撃で攻め、地面に落とすよう心掛けよう。なお、ヴォルトは水属性の攻撃に弱いので、使う術や武器を水属性のものにしておくと、比較的ラクに戦えるぞ。



▲ヴォルトの全体攻撃はかなり強烈なので注意!!



HP：54321
攻 雷　弱 水
落 ホーリィシンボル ルーンボトル

「雷晶霊の遺跡」最速攻略法

❶扉を開けるイベントが発生

❷Ⓐの部屋にある扉を開ける



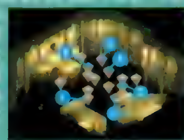
❸床にあるスイッチⒷを押す

❹Ⓒに落ちているヒューズを入手

❺Ⓐの白い扉をくぐり次の部屋へ

❻Ⓓにフリーズリングを使いバリアを消滅させる

❼Ⓔにヒューズを取りつけ2階に進む



❽Ⓕの制御室でヒントを入手

❾Ⓖのボタンを操作し先に進む

❿Ⓗの制御球を入手しセット

⓫Ⓘのスイッチを操作し扉に電力を供給

⓬ヴォルトを倒してⒿのスイッチを入力

パラライチェックは必須!!

このダンジョンに出現する敵は、どれも雷属性ばかり。これらの敵から攻撃を受けると、高い確率でマヒしてしまうぞ。マヒ状態のときに攻撃を受けると、クリティカル扱いになり、通常より大ダメージを受けてしまう。コレを防ぐためにも、直接攻撃タイプのリッドとファラには「パラライチェック」を装備。薬のパナシーアボトルも多めに持っておこう。



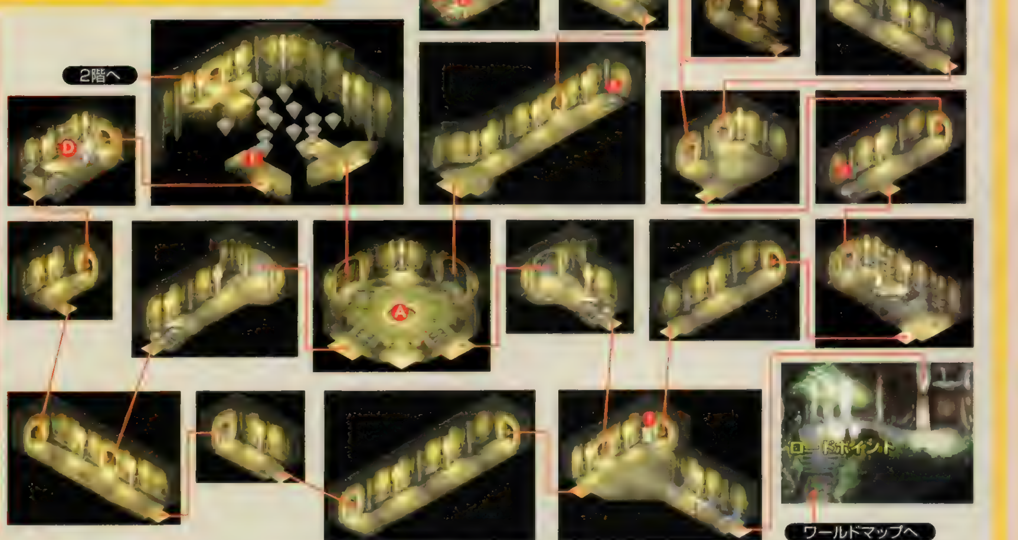
▶「サンダーマント」でも、「パラライチェック」の代わりになる。



◀インピベルに攻撃されると、確実に気絶してしまうので注意!!

雷晶霊の遺跡 1階 MAP





雷晶霊の遺跡 2階 MAP

入手アイテム

❶レンズ
❷パイレーツハット
❸ビッグバッグ
❹パラライチェック
❺パイングミ
❻オールディバイド
❼パナシーアボトル
❽パイングミ
❾ボルテックソード
❿ピヨハン
⓫ホーリースタッフ
⓬レッドセージ
⓭ルーンボトル
⓮サンダーマント



出現モンスター▶ インピベル、ヴェノン、エアスライサー、サヴェイジビースト、トールマン、フォリクルス、マッドマン、ミスト

15 チャート 15 職人の町ティンシア～バリル城近海

バリル城突入前の準備を整えよう!!

ヴォルトを見つけ、すべての大晶霊の協力を得たリッドたち。晶霊砲を完成させ、バリル城へ乗り込む。

目標オートレベル Lv.40

ティンシア

アジトに戻ると、ホテルのスィートルームに泊まれるチケットがもらえる。道具などの装備を整えたら、チケットを使いホテルに泊まろう。

EVENT CHECK 決戦前のイベントを見逃すな!!



バリル城近海

目覚めるとバリル城に乗り込むことになるが、城に入るには敵艦隊を打ち破らなければならない。海戦で勝利し、突破口を開こう!!

EVENT CHECK

ゲームをプレイすることになる。



◀逃げる敵は、×ボタン

16 チャート 20 バリル城

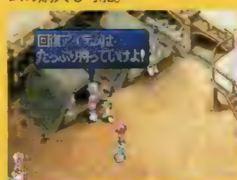
多数ある宝箱の中にはフェイクがいるので注意

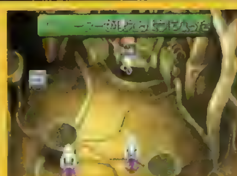
インフェリアとセレスティアの技術で完成させた晶霊砲で、バリル城近海にひしめく敵艦隊をすべて破壊したリッドたち。晶霊砲でバリル城を守る障壁を打ち破り、いよいよ決戦の地へ足を踏み入れる。

目標オートレベル Lv.42

3階層からなる巨大なバリルの居城。ここは一気に攻略しようとはせず、城の入口に設けられた補給ポイントを利用しつつ、慎重に攻略していきたい。なお、このダンジョンには、「ソーサラーリング」（R1ボタン）と「フリーズリング」（L1ボタン）を使うポイントがある。下で解説する攻略手順をしっかり把握して、バリルがいる玉座へと進もう。

▼補給ポイントでは、回復アイテムの購入も可能。





▲エレベーターで近道できるので、つながりを覚えておくといいぞ。

このモンスターに注意

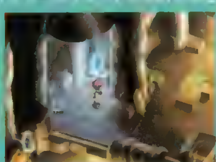
左の塔の1階には、カプセル状の入れ物にホムンクルスが入っている。こいつらは、部屋の上部にあるエレベーターのスイッチを入れると、突進して襲ってくるぞ。このエレベーターは使わなくてもいいので、さわらないよう！



▲宝箱をゲットしたら、そのまま階段で上へGO!!

「バリル城」基本攻略法

1 フリーズリングでAのスイッチを入れる



2 Bにあるカードを入手

3 Cでスパイラルと戦闘



4 Dにカードをセット!!



5 Eにソーサラーリングを使い右側の隠し通路へ

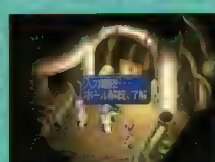


6 Fでキーワードを入力

7 Gにソーサラーリングを使い左側の隠し通路へ

8 Hでキーワードを入力

9 Iの扉が開く



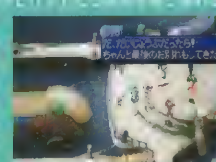
10 J玉座でバリルと対面

11 シゼルとのバトルに突入

12 戦闘で負けるとレイスが登場しイベントへ



13 レイスからセイファートキーを預かる





周りのエスカルゴをまず倒そう!!

スパイラル戦では、まず周りのエスカルゴを倒してしまおう。コイツの「バーチカルスピン」は強力なので、遠くからまず術を当て、技をつなげるという連係攻撃で倒していこう。

HP：45000	落 フェアリィリング オレンジグミ
攻 なし　耐 なし	



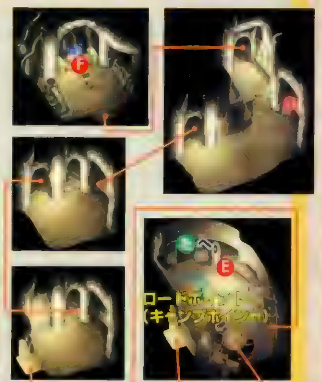
▲術→近距離攻撃とつなげれば、反撃のスキを与えない

出現モンスター▶ アンカーリザード、エスカルゴ、カーヴァードイル、ギタルクル、クビトゥム、クレイゴーレム、スカルウォーリア、ストロングホーン、デス、フェイク、ホムンクルス、ワイト

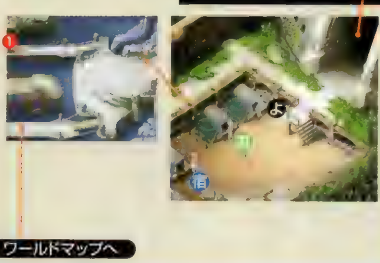
入手アイテム

❶レンズ
❷プリティリボン
❸ドラゴンペイン
❹フェイク
❺レアシールド
❻ドラグナーランス
❼スケールローブ
❽ラピスブレス
❾シルバークローク
❿フェイク
⓫シルバープレート
⓬ブラックオニキス
⓭ミスリルアームズ
⓮レンズ

バリル城MAP







強力な装備が買える

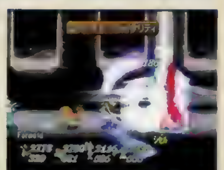
バリル城の入口では、シルエシカの補給部隊から武器や道具を購入できる。ミスリルアームズなど、強力な武器もあるので、必ずチェックしておこう。ちなみに、シゼルとのバトル後は購入できなくなるので、めぼしいものは早めに買いそろえておくこと。

オススメ装備

リッド	バリル城で武具が手に入るので購入は控えよう
ファラ	ミスリルアームズ、シルバークローク
メルディ	シルバークローク、ラピスブレス
キール	スケールローブ、ラピスブレス
チャット	ビッグバッグ、シルバークローク

シゼル戦はアイテムを使うな!!

シゼルとのバトルでは、闇の術「エターナル・ファイナリティ」で、全員のHPを1に減らされてしまい、絶対に勝つことはできない。そのため、仲間が倒れたからといって、ライフボトルやエリクシールなどのアイテムを使う意味がないのだ。ムリに戦おうとする必要はないぞ。



▲この必殺技は現時点では防ぐ手段がない。あきらめよう。

17 チャート21〜22 廃墟の村ルイシカ〜シルエシカのアジト

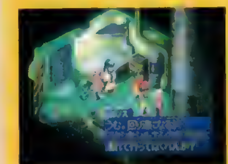
フォッグを仲間にできるので話しかけよう

レイスが何を伝えようとしたのか確かめるため、リッドたちは急いでガレノスのもとを訪ねる。

目標オートレベル Lv.44

ルイシカ

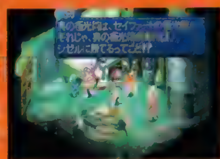
バリル城を出たら、まずはルイシカに向かおう。村に入ると自動的にイベントが発生し、ガレノスからセイファートの試練についての話を聞くことになる。



◀シルエシカのアジトに、ガレノスと行こう。

EVENT CHECK ガレノスが語る「極光術」の秘密とは?

レイスが使った技は、シゼルが使う闇の術を打ち消す唯一の技「極光術」の1つだと語るガレノス。本来 [illegible] をマスターしよう [illegible]



シルエシカのアジト

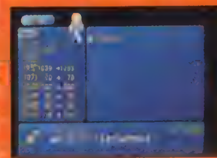
ガレノスをシルエシカのアジトに連れていくと、セイファートの試練に挑戦することになる。セイファートキーの導きに従い、試練の場であるセイファート神殿を目指すことになるのだ。



◀セイファート神殿の場所が明らかに!!

EVENT CHECK フォッグを仲間にしよう!!

シルエシカのアジトでは、雷晶霊の遺跡でパーティに加わったフォッグを、もう一度パーティに誘うことができる。[illegible] 右の写真の男に研究 [illegible]



18 チャート23 セイファート神殿

目指す場所はペイルティの近くにあるぞ!!

ガレノスをシルエシカのアジトに届けた一行は、セイファートキーが指し示す光をたどり、辺境にひっそりとたたずむセイファート神殿へと着く。リッドたちを待ち受ける試練とは!?

目標オートレベル Lv.45

セイファート神殿に入るとイベントが発生し、神殿の内部に入れるようになる。ただし、試練を受けられるのは「フィブリル」を持つリッドのみ。1人になったリッドがⒶの祭壇に進むと、セイファートの使者が現れ1つ目の試練がスタートする。なお、セイファートの使者が消えるとロードポイントが出現。念のためセーブをしておこう。



▶目指す神殿は、雷晶霊の遺跡の北にある。

セイファート神殿MAP

入手アイテム
❶レンズ



ちょっとわかりづらいレンズ

この神殿にあるレンズは、入口の右下にある柱に隠されている。少しわかりづらいが、何度も調べれば見つかるので、必ず入手しよう!!

EVENT CHECK セイファートの試練1に打ち勝とう!!

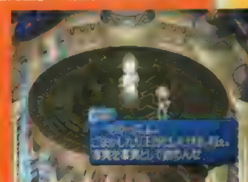
[illegible]スタートすると、望郷の洞窟に場面が変わる。さらに、リッドがエッグベアの姿になってしまうのだ。まずはそのまま下に向かい、仲間のエッグベアが倒れている部屋に入ろう。するとエッグベアのタマゴを狙う商人との戦闘になる。盗賊はエッグベアでも簡単に倒せる [illegible] に洞窟の奥(望郷の洞窟のキャンプポイント)に進むと、リッドとキールとのバトルになる。しかしこの戦闘は必ず負けてしまうのだ。負けると意識が遠のき、再びセイファート神殿へ。第1の試練は合格となり、セイファートの使者から「極光壁」を修得できるぞ。



▲中央の祭壇に進むと、試練がスタート!!



▼洞窟の外には出られない[illegible]



▲目をそむけないことが大事だと、使者は教えてくれる。

「極光術」を使いこなせ!

セイファートの使者から授かった「極光術」の1つ「極光壁」は、戦闘中に自分のHPが激減して点滅しているときに"×""□""○"のボタンを同時に押すことで発動できる。この技は攻撃判定があり、しかも敵の攻撃を中断させることができるのだ。ただし、ほかの技のように✚キーにセットできないので覚えておこう。極光壁を一度使用すると、リッドのHPが1まで下がってしまう。すぐに回復させないと全滅する危険性があるので、使いどころは十分注意すること。だが、切り札としての威力は◎!



▲同時押しはそれほどシビアではない。あせらず落ち着いて発動させよう。そのあとのフォローも忘れずに。

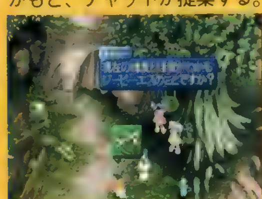
19 チャート24 チャットの小屋

GPSの使い方を覚えよう!!

セイファートキーが示した次の目的地は、なんとインフェリア。果たして戻る方法はあるのか?

目標オートレベル Lv.45

セイファートの試練を終えたリッドたち。神殿の外に出ると次の目的地を調べるイベントが発生する。だが、光ははるか上空のインフェリアを指す。途方にくれるリッドたちに、アイフリードの遺産を使えば戻れるかもと、チャットが提案する。



◀チャットの小屋に行くと、GPSが手に入るぞ。

EVENT CHECK GPSを使って「204、98」へ向かおう!

[illegible]たモニュメントには、「204、98」という数値が記されていた。これを見たキールは、この数字が緯度、経度を示していることを一発で見抜く。リッドたちは海賊の7つ道具の1つであるGPS(緯度と経度がわかる道具)を使い、その数値が示される場所に向かうことになるのだ。ちなみに「204、98」の位置はティンシアがある半島の南になる。マップ上では、ほかのダンジョンのように赤い点で表示されないので非常に判別しづらい。そのため、GPSの数値をこまめにチェックしながら、目的地まで移動しよう。正解の場所にくると、入口が姿を表すぞ!!



◀「204、98」の数値の[illegible]に行くと……。



▶轟音とともに洞窟の入口が[illegible]

20 チャート25 スゴロク感覚で進む、ちょっと変わったダンジョン！ アイフリードの洞窟

GPSを頼りに「204,98」の地点でアイフリードの洞窟を見つけたリッドたち。中に入るとそこにはスゴロクをして先に進む、奇妙なつくりのダンジョンが広がっていた。

目標オートレベル Lv.47

このダンジョンはルーレットを回して進む、いわゆるスゴロク形式になっている。ここではマスのタイプ別に、対処方法を解説していくのでチェックしよう!!

スゴロクマス一覧表

タイプ	マスの種類
A	特になし
B	ファイアダメージ
C	3マス戻る
D	ポイズンガス
E	ノーマルモンスターエンカウント
F	ナイトメアモンスターエンカウント
G	ランダムボックス
H	6マス戻る
I	2以下が出ないと先に進めないトラップ
J	回復ポイント
K	時限爆弾トラップ
L	ロウソクトラップ
M	ヘルモンスターエンカウント
N	道具屋ポイント
O	落とし穴トラップ
P	落石トラップ
Q	5マス戻る

「アイフリードの洞窟」基本攻略法

1 敵が出現する（タイプEFGM）

2 トラップでダメージを受ける（タイプBDKP）

3 数マス戻される（タイプCHOQ）

4 体力が回復できる（タイプJN）

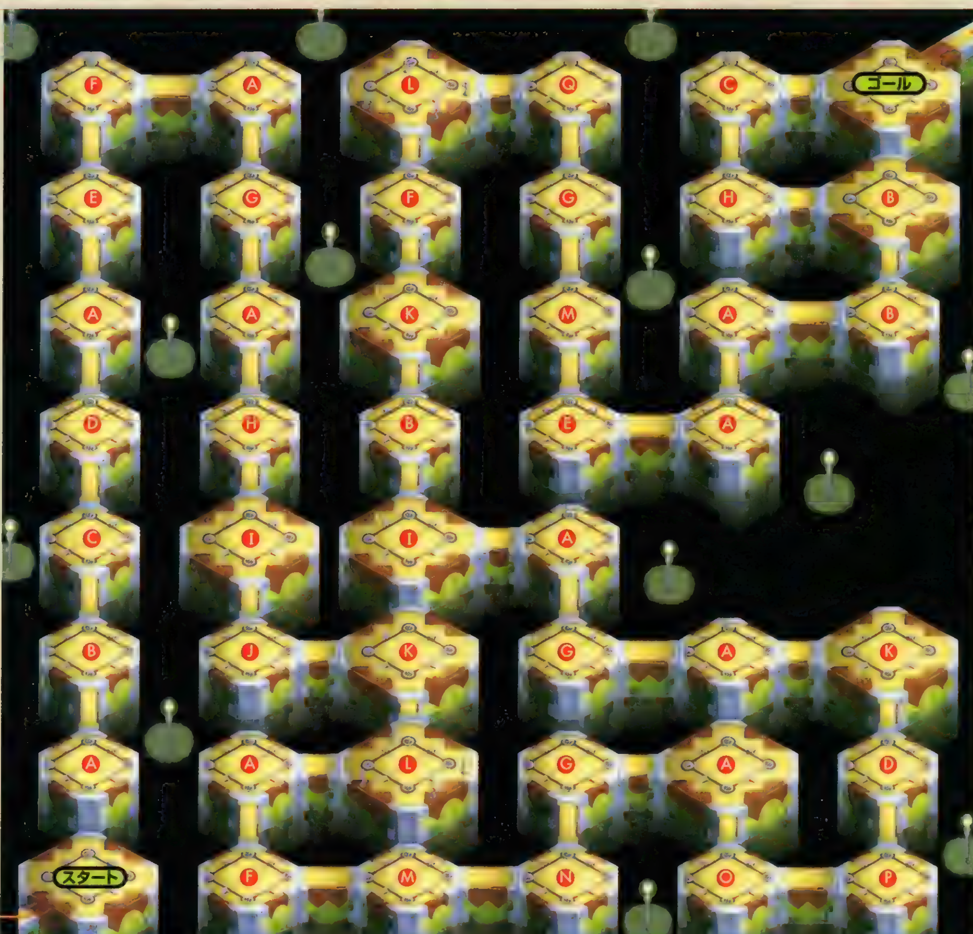
5 2以下が出ないと進めない（タイプI）

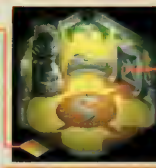
6 ソーサラーリングを使う（タイプL）

アイフリードの洞窟MAP

マップ上のアイコンの見方を解説

マップ上にあるA～Qまでのアルファベットは、上のスゴロク一覧表と対応している。自分が出した数とマップを照らし合わせ、次のマスで敵が出現するなら戦闘の準備をするなど、プレイにぜひ役立てよう。

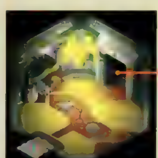


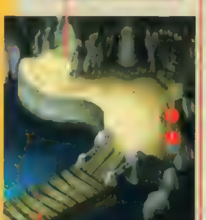




入手アイテム

1 フレイムソード
2 レンズ
3 オールディバイド





ワールドマップへ

Nのマスで購入可能なアイテム

アップルグミ
オレンジグミ
ミックスグミ
レモングミ
パイングミ
パナシーアボトル
ライフボトル
リキュールボトル
ホーリィボトル
スペクタルズ

出現モンスター▶ シースピン、ドラゴントゥース、トリトン、ラミア、スピリット

『TOE』データベース

アイフリードの洞窟までに登場する全アイテムとDISC2に登場するモンスターを、フォローしていくぞ！

モンスター編

今号では、Vol.163のインフェリア編に引き続き、セレスティア編に登場する55体のモンスターデータを一挙に公開するぞ。モンスターの弱点やワンポイント攻略を参考にして、ますます激しくなってくる戦いを乗りきっていこう。また、DISC2に入ると店では手に入らない、レアな武器やアイテムを落とすモンスターも増えてくる。コレクターずかんのコンプリートを狙っている人はこのデータを活用して、集めていこう。ちなみに、表中の盗めるアイテムはチャットの特技、ローバーアイテムで盗むことが可能だぞ。どんどん盗もう！

モンスター出現分布

①：アイメン～ルイシカ周辺
②：ペイルティ周辺
③：ティンシア周辺
※ただし、セイファート神殿の周辺や小島には、③と同じモンスター群が出現します。



モンスターリスト

①名前、モンスターずかんの番号 ②モンスターのHP ③モンスターの弱点 ④モンスターの出現場所 ⑤落とす／盗めるアイテム ⑥ワンポイント攻略

アイスウォーリア No.168
H [illegible] 弱 [illegible]
場 2平、氷晶霊の山
落 オレンジグミ、アイスコフィン 盗 オレンジグミ
[illegible]んで出現すると怖い。囲まれないように気をつけながら戦おう。

アイスタイガー No.49
H [illegible] 弱 [illegible]
場 2平、氷晶霊の山
落 ホワイトソディ、オレンジグミ 盗 ホワイトソディ
[illegible]攻撃しよう。ときどき出してくる大量の氷弾は、一人で全部受けると危険だ。

アンカーリザード No.6
H [illegible] 弱 [illegible]
場 バリル城
落 ミックスグミ、ビート 盗 ー
[illegible]倒そう。レーザー攻撃は射程が無限なので片方に固まらないほうがいい。

インピベル No.97
H [illegible] 弱 [illegible]
場 雷晶霊の遺跡
落 いか、オレンジグミ 盗 アップルグミ
[illegible]攻撃を受けるとマヒするときもあるのでパラライチェックを装備しよう。

ヴェノン No.109
H [illegible] 弱 [illegible]
場 雷晶霊の遺跡
落 バナシーアボトル、トマト 盗 バナシーアボトル
[illegible]がスカーレットニードルとは違って、攻撃力は普通。特に問題ないだろう。

エアスライサー No.104
H [illegible] 弱 [illegible]
場 2森、3森、雷晶霊の遺跡
落 レッドソディ、レモングミ 盗 レッドソディ
[illegible]ら突進してくる。浮いているのに地の属性に強い、ちょっと変わった敵だ。

エスカルゴ No.106
H [illegible] 弱 [illegible]
場 3平、森
落 オレンジグミ、パイングミ 盗 ミルク
[illegible]ターだが、回転攻撃中はダメージを与えにくいので逃げたほうがいい。

カーヴァードイル No.134
H [illegible] 弱 [illegible]
場 3平、バリル城
落 アップルグミ、レッドソディ 盗 ー
[illegible]ことが多いので広範囲を攻撃できる術で一網打尽にしてしまうほうがいいぞ。

カルプリット No.84
H [illegible] 弱 [illegible]
場 チャットの小屋
落 オレンジグミ、デモンジャベリン 盗 トマト
[illegible]能力は高いので注意しよう。

ガロウズバード No.210
H [illegible] 弱 [illegible]
場 2平、氷晶霊の山
落 スペクタクルズ、レモングミ 盗 スペクタクルズ
[illegible]ションなどを使うのが効果的だ。

ギタルクル No.75
H [illegible] 弱 [illegible]
場 バリル城
落 パープルソディ、エリクシール 盗 ー
[illegible]つの弾には触[illegible]常攻撃は難しい。術で倒そう。

クピトゥム No.94
H [illegible] 弱 [illegible]
場 バリル城
落 こんにゃく、レモングミ 盗 ー
アシッドレインを[illegible]えてくるので早めに倒してしまおう。

グラスホッパー No.81
H [illegible] 弱 [illegible]
場 1平、森
落 アップルグミ、バナナ 盗 バナナ
[illegible]

クリミナル No.237
H [illegible] 弱 [illegible]
場 チャットの小屋
落 アップルグミ、オレンジグミ 盗 ミルク
[illegible]で確実にガードしながら戦おう。

クレイゴーレム No.186
H [illegible] 弱 [illegible]
場 バリル城
落 パイングミ、ミラクルグミ 盗 ー
[illegible]も高いので倒すのに時間がかかるぞ。

サヴェイジビースト No.171
H [illegible] 弱 [illegible]
場 雷晶霊の遺跡
落 にんじん、オレンジグミ 盗 にんじん
アイスタイ[illegible]やHPが少し高めのモンスターだ。

シースピン No.183
H [illegible] 弱 [illegible]
場 3平、アイフリードの洞窟
落 レモングミ、まぐろ 盗 レモングミ
[illegible]ながら術で戦うようにしたほうがいい。

ジェントルマン No.62
H [illegible] 弱 [illegible]
場 3森、地晶霊の廃坑
落 オレンジグミ、セボリー 盗 セボリー
[illegible]きる。セボリーを落としてくれる。

シャドウサーバント No.33
H [illegible] 弱 [illegible]
場 氷晶霊の山、チャットの小屋
落 ダークボトル、アップルグミ 盗 ダークボトル
[illegible]HPや防御力は高くないぞ。

シルルス No.117
H [illegible] 弱 [illegible]
場 地晶霊の廃坑
落 オレンジグミ、アマンゴ 盗 オレンジグミ
[illegible]ので、他の属性で攻撃しよう。

スカルウォーリア No.87
H [illegible] 弱 [illegible]
場 チャットの小屋、バリル城
落 オレンジグミ、ミックスグミ 盗 ー
[illegible]くるので離れていても安心できないぞ。

ストロングホーン No.181
H [illegible] 弱 [illegible]
場 バリル城
落 レモングミ、ラブリィミトン 盗 ー
ラブリィミトンは光や闇の属性に耐性[illegible]ておいたほうが後々便利だ。

スノーロブスター No.96
H [illegible] 弱 [illegible]
場 2平、氷晶霊の山
落 えび、パイングミ 盗 ホワイトソディ
飛びかかって間合いを詰めてくるので[illegible]氷や水属性の攻撃に強いので注意。

スピリット No.204
H [illegible] 弱 [illegible]
場 アイフリードの洞窟
落 パイングミ、ミラクルグミ 盗 パイングミ
空中から攻撃してくるいやな敵。闇属性の攻撃は一切効かないので装備品には注意しよう。

デス No.140
H [illegible] 弱 [illegible]
場 バリル城
落 オレンジグミ、パイングミ 盗 ー
空中からファイアボールを唱えてくるいやな敵。ただし体は大きいので攻撃は当てやすい。闇や氷に耐性がある。

テトラタスク No.144
H [illegible] 弱 なし
場 地晶霊の廃坑
落 タスクのにく、プロテクトリング 盗 プロテクトリング
地属性に耐性があるので、他の方法で攻撃しよう。プロテクトリングを落とすので、狙ってみよう。

テラー No.113
H [illegible] 弱 なし
場 3森
落 バナシーアボトル 盗 バナシーアボトル
雷撃による攻撃がメイン。リーチもあるのでうかつに近づくと危険だ。なるべくなら術で倒してしまおう。

テンタクルプラント No.136
H [illegible] 弱 [illegible]
場 2森、3森
落 バナシーアボトル、アマンゴ 盗 アマンゴ
吐き出される毒霧はいつまでも画面内に残っているのでやっかい。そうなった場合は術で倒すほうがいいだろう。

トールマン No.98
H [illegible] 弱 [illegible]
場 雷晶霊の遺跡
落 ミラクルグミ、パープルソディ 盗 パープルソディ
サンダーブレードを出される前に倒すようにしよう。ときどき、ミラクルグミを落としてくれることがあるぞ。

ドラゴントゥース No.156
H [illegible] 弱 [illegible]
場 アイフリードの洞窟
落 アップルグミ、プロテクトリング 盗 アップルグミ
攻撃力が高いので骨人剣には注意。プロテクトリングが手に入ったら装備しておくといいだろう。

トリトン No.191
H [illegible] 弱 [illegible]
場 アイフリードの洞窟
落 パイングミ、ミラクルグミ 盗 パイングミ
口から泡のようなものを吐き出してくる。水に対しては完璧な耐性を持っているので、他の属性で攻撃しよう。

ナイトフライヤー No.2
H [illegible] 弱 [illegible]
場 ①、②、③、地晶霊の廃坑
落 アップルグミ、ミルク 盗 ミルク
夕方をすぎると頻繁に出現する。高い位置を飛んでいるときは通常攻撃が届かないので、ジャンプ斬りで攻めよう。

バースビートル No.22
H [illegible] 弱 [illegible]
場 1平、森
落 ミックスグミ、バナシーアボトル 盗 ミックスグミ
地面をちょこまかと移動しているが、攻撃力や防御力は低いのでそれほど恐れることはないぞ。

※リストの出現場所の数字は、上部の出現エリアに対応。平は平野、森は森林、浜は浜辺などの場所を表している。

モンスター	No.	場	落	盗	解説
ハードホーン	No.58	廃坑行の列車、地晶霊の廃坑	アップルグミ、アースブレード	アースブレード	体を赤くしたり、角を突き出して突進 … 攻撃力はそんなに高くないので安心。
ハンチバック	No.165	氷晶霊の山	レモングミ、パイングミ	レモングミ	氷晶霊の山でときどき出現する。アイ … マッシュを狙ってとどめをさそう。
ビートビースト	No.42	1、2	ビート、オレンジグミ	ビート	… で遠くから攻撃しよう。火は効かない。
ファンガスネイル	No.240	地晶霊の廃坑	バナナ、パイングミ	バナナ	… アイスニードルや放 … 近づいて攻撃していこう。
フェイク	No.244	地晶霊の廃坑、アイフリードの洞窟	ライフボトル、ー	パイングミ	こちらの攻撃は一切効かないが、毒を … てる。全員で隙なく攻撃を続けよう。
フォリクルス	No.95	雷晶霊の遺跡	オレンジグミ、ストライクアクス	ー	… 部分のみなのでジャンプ斬りなどで倒そう。サンダーブレードを使ってくる。
フライングソール	No.13	1、2、3、氷晶霊の山	ミックスグミ、レモングミ	ミックスグミ	… 攻撃範囲が広いので固まっていると全員がダメージを受けてしまうぞ。
ブラッドサッカー	No.86	地晶霊の廃坑	パナシーアボトル	パナシーアボトル	… るが、見た目通り、さほど強いモンスターではないので安心してもいい。
ブローズヘアー	No.162	3平	にんじん、パイングミ	にんじん	… 実にガードしながら反撃するように倒そう。攻撃属性は氷だ。
ヘビースネーク	No.21	1平	タスクのにく、ボーンナックル	レモングミ	… 技の連発で倒そう。まれに落とすボーンナックルは店では買えない貴重品だ。
ホムンクルス	No.200	バリル城	ハンヤめん、ラベンダー	ー	[illegible]
マーダー	No.220	チャットの小屋	レモングミ、パイングミ	レモングミ	[illegible]
マッドマン	No.61	雷晶霊の遺跡	アップルグミ、ポテト	アップルグミ	[illegible]
ミスト	No.56	3平、雷晶霊の遺跡	リキュールボトル、スペクタクルズ	スペクタクルズ	[illegible]
ラーナ	No.121	3平	レモングミ、ミラクルグミ	バナナ	… 1ボタンで位置を確かめながら戦おう。攻撃力自体はそれほどでもないぞ。
ラビットラビット	No.35	1平、2平	にんじん、ラビットシンボル	にんじん	… 気をつけよう。幸運が大幅に上がるラビットシンボルはぜひ欲しいアイテム。
ラミア	No.221	アイフリードの洞窟	ライフボトル、ベルベーヌ	ライフボトル	… か出現しないため、落とす確率の低いベルベーヌを入手するのは非常に困難。
リバーシックル	No.91	1平、森、地晶霊の廃坑	アップルグミ、ブラックソディ	ブラックソディ	… するが、攻撃力などは弱いのでじゃまにならなければ後に残しておこう。
リビングソード	No.66	地晶霊の廃坑、チャットの小屋	レモングミ、ホワイトソディ	アップルグミ	… く斬りメインで攻撃しよう。術で攻撃 …
レプティル	No.205	1平	レモングミ、パイングミ	レモングミ	… ながら射程の長いレーザー攻撃をして …
ローラースネイル	No.8	地晶霊の廃坑	ライフボトル、ホーリィボトル	ライフボトル	… て転がってくるので離れたほうが安全。 …
ワイト	No.197	バリル城	パスタ、パイングミ	ー	… ィー・キッスなどが怖いので、火系の …

One Point

このモンスターが出現したら要注意!!

アイスタイガー	ギタルクル
クレイゴーレム	シースピン

全55種類のモンスターの中で … の状態変化攻撃をしてくる敵。… サリーなどを、必ず装備していこう。



消費アイテム編

消費アイテムには、グミなどの回復系アイテムや、ステータスアップ系アイテムがある。基本的に回復系のアイテムはショップで購入できるが、ステータスアップ系アイテムは購入できない。入手場所を表で確認して、確実に手に入れるようにしよう。

One Point

ステータスアップ系アイテムはここで集めよう!

ステータスアップ系アイテムは、ラミアなどの強力なモンスターを倒すと入手できる。落とす確率は低いが、テクニカルスマッシュで落とす確率をアップすることが可能。スラッシュマントを装備して、うまく集めよう。



◀ベルベーヌを落と…



◀TPをアップさせるセボリーを落とす。

アイテム名	価格	効果&能力	主な購入&入手場所
アップルグミ	[illegible]	最大HPの30%回復	ラシュ/レグ/ミン/モル/イン/バロ/シャ/ファ/アイ/ルイ/ノーム/チヤ/ペイ/ティ/バリ
オレンジグミ	200	最大TPの30%回復	ミン/モル/イン/バロ/シャ/ファ/アイ/ルイ/ノーム/チヤ/ペイ/ティ/バリ
ミックスグミ	1,000	最大HPとTPの30%回復	モル/イン/バロ/シャ/アイ/ルイ/ノーム/ペイ/ティ/バリ
レモングミ	2,500	最大HPの60%回復	客船で購入(1等限定)/アイ/ルイ/ノーム/ペイ/ティ/バリ
パイングミ	3,000	最大TPの60%回復	客船で購入(1等限定)/ルイ/ペイ/ティ/バリ
ミラクルグミ	6,000	最大HPとTPの60%回復	客船で購入(1等限定)/ティ
マグログミ		HPが少量回復(戦闘中に使うと徐々にHP回復)	客船(1等客船のみ)/マグロ(ルーンボトル)
エリクシール		HPとTPが完全回復	バロ/地晶霊の廃坑/氷晶霊の山/バリル城/ギタルクル(落)
パナシーアボトル	160	異常状態を回復	ラシュ/レグ/ミン/モル/イン/バロ/シャ/ファ/アイ/ルイ/ノーム/ペイ/ティ/バリ
ホーリィボトル	200	一定距離を移動する間エンカウント率を下げる	モル/イン/バロ/シャ/ファ/アイ/ルイ/ノーム/ペイ/ティ/バリ
ダークボトル	200	一定距離を移動する間エンカウント率を上げる	モル/イン/バロ/シャ/ファ/アイ/ルイ/ノーム/ペイ/ティ
ライフボトル	400	戦闘不能状態の仲間を復活させる	ラシュ/レグ/ミン/モル/イン/バロ/シャ/ファ/アイ/ルイ/ノーム/ペイ/ティ/バリ
フレアボトル	600	一定時間、攻撃力30%上昇・防御力20%減少	イン/バロ/シャ/アイ/ルイ
リキュールボトル	1,200	攻撃力が20%減少するが、毒・マヒ・氷結を無効化する	シャ/アイ/ルイ/ペイ/バリ
ルーンボトル		アイテムを変化させる能力を持つ	いざないの密林/イン(城)/シャーマン(落)/氷晶霊の山/シルエシカのアジト/雷晶霊の遺跡/ガーディアント(落)/ノーム(落)/ヴォルト(落)/インフェリア(50、148)、(226、90)/セレスティア(227、162)
チャームボトル		買い物前に使えば品物が3割引きになる	いざないの密林
ミラクルチャーム		買い物前に使えば品物が5割引きになる	セレスティア(228、120)/チャームボトル(ルーンボトル)
みずいろのかけら		ウンディーネの活力が1上昇	バロ(港)
すいしょうせき	8,000	ウンディーネの活力が2上昇	客船で購入(1等限定)
あかのかけら	―	イフリートの活力が1上昇	火晶霊の谷
せきしょうせき		イフリートの活力が2上昇	イン(港)/セレスティア(52、154)
みどりのかけら		シルフの活力が1上昇	インフェリア(39、36)
りょくしょうせき		シルフの活力が2上昇	いざないの密林/インフェリア(39、36)
あおのかけら		セルシウスの活力が1上昇	セレスティア(52、154)
せいしょうせき		セルシウスの活力が2上昇	セレスティア(52、154)
むらさきのかけら		ヴォルトの活力が1上昇	セレスティア(204、76)
しすいしょう		ヴォルトの活力が2上昇	セレスティア(204、76)
ラベンダー		力が1上昇	レッドドラゴン(落)/ホムンクルス(落)/インフェリア(18、12)/氷晶霊の山
レッドラベンダー		力が2上昇	セレスティア(217、70)
ベルベーヌ		回避が1上昇	イン/地晶霊の廃坑/ラミア(落)
レッドベルベーヌ		回避が2上昇	セレスティア(217、70)
セージ		HPの最大値が5%分上昇	火晶霊の谷/氷晶霊の山
レッドセージ		HPの最大値が10%分上昇	雷晶霊の遺跡
セボリー		TPの最大値が5%分上昇	客船/インフェリア(18、12)/地晶霊の廃坑/ジェントルマン(落・盗)
レッドセボリー		TPの最大値が10%分上昇	レッドセージ(ルーンボトル)
スペクタルズ	50	敵のHP、属性を知ることができる	ミン/モル/バロ/シャ/ファ/アイ/ルイ/ノーム/ペイ/ティ/バリ
アワーグラス		戦闘中に敵の動きを短時間停止させることができる	地晶霊の廃坑/氷晶霊の山
コルレーンのつぼ		使うとさまざまな効果がある(回復や毒など)	地晶霊の廃坑
オールディバイド		戦闘中に使うと敵味方のダメージが半分になる	地晶霊の廃坑/氷晶霊の山/雷晶霊の遺跡/チャットの小屋

表の見方:価格が表記されているものは、ショップで購入可能。それ以外は町やダンジョンなどで拾ったり、モンスターが落としたり盗めるアイテム(落・盗)だ。また、フィールドオブジェクトはマップの座標を、ルーンボトルで変化するものは、何のアイテムを変化させればいいかを示している。　表の略称→ラシュ:ラシュアン　レグ:レグルス　ミン:ミンツ　モル:モルル　イン:王都インフェリア　バロ:バロール　シャ:シャンバール　ファ:ファロース　アイ:アイメン　ルイ:ルイシカ　ノーム:ノームの集落　チヤ:チャットの小屋　ペイ:ペイルティ　ティ:ティンシア　バリ:バリル城

武器編

下の表ではキャラ別・攻撃力順に武器を表示しているが、リッドに関しては、剣＝斬りと突きの攻撃力合計値順、槍＝突きの攻撃力順、斧＝斬りの攻撃力順に表記している。自分がよく使う技のタイプと攻撃属性を考えて、こまめに装備を代えていくようにしよう。

装備者	アイテム名	価格	斬り	突き	防御	回避	幸運	命中	属性	主な購入&入手場所
リッド（剣）	ショートソード	[illegible]	50	40	0	0	0	30	—	レグ
リッド（剣）	ロングソード	[illegible]	70	70	0	0	0	0	—	ラシュ/ミン
リッド（剣）	サーベル		105	85	0	0	0	5	—	ミンツの岩山
リッド（剣）	レイピア		80	140	0	0	0	10	—	望郷の洞窟
リッド（剣）	ナイツサーベル	[illegible]	150	130	0	0	0	0	—	モルルの奥地/バロ
リッド（剣）	チンクエデア		160	170	0	0	0	30	水	水晶霊の河
リッド（剣）	バスタードソード		180	175	0	0	0	0	—	いざないの密林
リッド（剣）	シャムシール		260	200	0	0	0	0	—	バロ
リッド（剣）	アサルトダガー		250	260	0	0	0	30	風	風晶霊の空洞
リッド（剣）	ニンブルレイピア		200	320	0	0	0	10	—	ボーンナイト（落）
リッド（剣）	ダオ・ブレード	[illegible]	295	285	0	0	0	0	—	シャ
リッド（剣）	スティールソード	[illegible]	330	240	0	-2	0	-20	—	バロ
リッド（剣）	グラディウス	[illegible]	320	310	0	0	0	20	—	アイ
リッド（剣）	フランベルジュ		320	320	0	0	0	0	火	ファイアバード（落）
リッド（剣）	ソー・サーベル	[illegible]	355	350	0	0	0	5	—	アイ
リッド（剣）	メームピック		390	360	0	0	0	30	地	地晶霊の廃坑
リッド（剣）	グレートソード	[illegible]	390	370	0	-3	0	-20	—	ルイ
リッド（剣）	アースブレイド		410	405	0	0	0	0	地	ハードホーン（落・盗む）
リッド（剣）	デストロイヤー	12,000	440	440	0	0	0	0	—	ペイ
リッド（剣）	カタール	17,600	450	450	0	2	0	20	—	ティ
リッド（剣）	ソウルイーター	—	490	430	0	0	0	0	闇	チャットの小屋
リッド（剣）	アイスコフィン	16,000	475	460	0	0	0	15	氷	バリ、アイスウォーリア（落）
リッド（剣）	おにぼうちょう	[illegible]	500	470	0	0	0	0	—	ティ
リッド（剣）	ボルテックソード		550	565	0	0	0	10	雷	雷晶霊の遺跡
リッド（剣）	フレイムソード		610	605	0	0	0	5	火	アイフリードの洞窟
リッド（剣）	ドラゴンベイン		670	650	0	0	0	-30	闇	バリ
リッド（槍）	ショートスピア	[illegible]	50	85	0	0	0	0		レグ
リッド（槍）	ロングスピア	[illegible]	66	130	0	0	0	0	—	ミン
リッド（槍）	ショートランス	[illegible]	100	220	0	0	0	5	—	イン
リッド（槍）	ヘビーグレイブ	[illegible]	220	220	0	0	0	-10	—	イン
リッド（槍）	コルセスカ		80	230	0	0	0	0	—	マイコニド（落）
リッド（槍）	パルチザン	2,960	155	260	0	0	0	10	—	バロ
リッド（槍）	ハルバード	2,800	300	300	0	0	0	-5	—	シャ
リッド（槍）	アークウィンド	—	170	320	0	0	0	0	風	風晶霊の空洞
リッド（槍）	ウォーハンマー	[illegible]	370	370	0	0	0	-10	闇	アイ
リッド（槍）	トライデント	[illegible]	240	400	0	0	0	0	水	ペイ
リッド（槍）	オーガランス		300	450	0	0	0	5	地	地晶霊の廃坑
リッド（槍）	デモンシャベリン	12,000	320	520	0	0	0	5	闇	ペイ、カルブリット（落）
リッド（槍）	ドラグナーランス	—	400	680	0	0	0	0	—	バリ
リッド（斧）	ハンドアクス	—	75	60	0	0	0	0	—	リッドの初期装備
リッド（斧）	フランシスカ	400	110	70	0	0	0	0	—	レグ、ミン
リッド（斧）	ポールアクス	—	120	120	0	0	0	-15	—	ミンツの岩山
リッド（斧）	バトルアクス		190	60	0	0	0	0	—	望郷の洞窟
リッド（斧）	クレセントアクス	[illegible]	300	140	0	0	0	0	—	イン/シャ
リッド（斧）	バルディッシュ	[illegible]	410	300	0	0	0	0	—	アイ
リッド（斧）	バトルピック	[illegible]	480	200	0	0	0	0	—	ティ
リッド（斧）	ストライクアクス		680	320	0	0	0	-5	雷	フォリクルス（落）

装備者	アイテム名	価格	拳・攻	蹴・知	防御	回避	幸運	命中	属性	主な購入&入手場所
ファラ	レザーアームズ		60	68	0	0	0	2	—	ファラの初期装備
ファラ	パワーアームズ	[illegible]	67	75	0	0	0	3	—	レグ
ファラ	チェインアームズ		90	92	0	0	0	5	—	望郷の洞窟
ファラ	ポイズンソーン	[illegible]	118	125	0	0	0	7	—	イン
ファラ	アイアンアームズ		180	165	0	0	0	2	—	いざないの密林
ファラ	ニードルグローブ	[illegible]	210	180	0	0	0	5	—	バロ
ファラ	ヴェノム		240	215	0	0	0	3	—	火晶霊の谷
ファラ	シルバーナックル	[illegible]	275	255	0	0	0	10	—	アイ/ルイ
ファラ	ボーンナックル		300	295	0	0	-6	2	闇	ヘビースネーク（落）
ファラ	ベアクロー		325	320	0	0	0	8	—	地晶霊の廃坑
ファラ	ゴーストシェル		365	360	0	0	-10	0	闇	チャットの小屋
ファラ	クリスタルシェル	[illegible]	400	420	0	0	0	5	—	ペイ
ファラ	ドラゴンファング	[illegible]	470	440	0	0	0	10	—	ティ
ファラ	ミスリルアームズ	[illegible]	515	530	0	0	0	5	—	バリ
メルディ	ホイッスル	[illegible]	35	0	0	0	0	-3	—	ラシュ
メルディ	ピヨピヨW		100	0	0	0	5	-5	—	モルルの奥地
メルディ	ウグイスブエ	[illegible]	160	0	0	0	0	0	—	イン/バロ
メルディ	プリティホラガイ	3,160	200	0	0	0	8	0	—	シャ
メルディ	メモリーW	6,000	300	0	0	0	0	0	—	ルイ
メルディ	トツゲキラッパ	17,600	460	0	0	0	0	0	—	ティ
キール	ロッド	400	40	0	0	0	0	0	—	ミン
キール	メイス	1,200	110	0	0	0	0	0	—	バロ
キール	ジェムロッド	3,200	200	0	0	0	0	0	—	シャ
キール	ルビーワンド	[illegible]	260	0	0	0	0	0	—	アイ
キール	スカルスタッフ	[illegible]	380	5	0	0	-10	0	—	ペイ
レイス	セイントレイピア		100	200	0	0	0	0	—	レイスの初期装備
チャット	チャットバッグ		315	0	0	0	0	0	—	チャットの初期装備
チャット	トートバッグ	[illegible]	400	0	0	0	0	0	—	ペイ
チャット	ビッグバッグ	[illegible]	480	0	0	0	0	0	—	バリ
フォッグ	アサルトジョイント		485	0	0	0	0	0	—	フォッグの初期装備
フォッグ	プラズマカノン	[illegible]	525	0	0	0	0	0	雷	武器を開発して入手

One Point 属性を覚えれば強敵もバッチリ!!

ゲーム中盤以降にかけて登場するボスは、弱点の属性を考えながら攻撃しないと、倒しづらくなる。属性がついた武器で攻撃すれば、驚くほどアッサリと倒せるケースもあるので、多少斬手の攻撃力が低くても、積極的に使ってみよう。特に何度かある晶霊戦では、属性のついた武器が活躍してくれるはずだ。



◀ヴォルトは水の属性が弱点なので [illegible]

これは絶対入手しよう！ セレスティア編

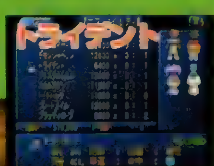
ここでは今回の攻略範囲で入手しておきたい、『TOE』攻略班がオススメする武器、防具、その他の装備を紹介していくぞ。コレを参考にすれば、かなり冒険がラクになるはずだ。特に入手条件が難しいものはないので、すべて入手してぜひ冒険に役立てよう!!



◀いいものを集めるのに「スラッシュマント」は欠かせない!!

武器 [illegible]

[illegible]





[illegible]

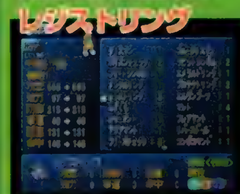
防具 [illegible]

[illegible]



その他 [illegible]

[illegible]



表の略称→リ：リッド　フ：ファラ　キ：キール　メ：メルディ　チ：チャット　フォ：フォッグ　なお武器の一覧はキャラ別・攻撃力順、防具は種類別の防御力順で、装備できるキャラごとに表記。その他の装備は50音順に並んでいるぞ。

防具編

防具は体、盾・腕、頭の3カ所に装備できる。基本的にリッドはシールドやメイルなどの重いものを装備できるのだ。また、ほかのキャラは下の表を見てわかるように、共通して装備できるようになっている。誰がどの装備をできるのか、名称などで把握しておけば、装備をスムーズに変更できるぞ。

One Point

[illegible]なアイテムをゲットするには？

[illegible]で購入できないアイテムを入手するには、ルーンボトルを使うか、テクニカルスマッシュで敵がアイテム[illegible]をアップさせるしかない。ここで詳しく解説するので、チェックしておこう。

1 ルーンボトルを使おう

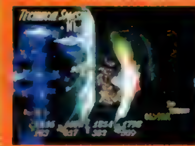
アイテムを変化できる[illegible]、ルーンボトルで、ワンランク上のアイテムに変化できる。



[illegible]

2 テクニカルスマッシュを使おう

[illegible]



[illegible]

種類	アイテム名	価格	攻撃	防御	知力	回避	幸運	命中	属性	リ	フ	メ	キ	チ	フォ	主な入手場所
防具（体）	ソフトレザー	[illegible]	0	2	0	0	0	0	—	○	×	×	×	×	×	ラシュ
	ハードレザー	[illegible]	0	4	0	0	0	0	—	○	×	×	×	×	×	レグ
	プロテクター		0	7	0	0	0	0		○	×	×	×	×	×	望郷の洞窟
	チェインメイル	[illegible]	0	10	0	0	0	0	—	○	×	×	×	×	×	イン／バロ
	リングメイル	[illegible]	0	13	0	0	0	0	—	○	×	×	×	×	×	シャ
	スプリントメイル	[illegible]	0	15	0	0	0	0	—	○	×	×	×	×	×	アイ／ルイ
	プレートメイル	[illegible]	0	18	0	-3	0	0	—	○	×	×	×	×	×	ペイ
	バトルスーツ	[illegible]	0	22	0	-3	0	0	—	○	×	×	×	×	×	ティ
	シルバープレート		0	28	0	-5	0	0	—	○	×	×	×	×	×	バリル城
	クローク	[illegible]	0	5	0	0	0	0	—	×	○	○	×	○	×	ラシュ
	ホワイトクローク	[illegible]	0	8	0	5	0	0	—	×	○	○	×	○	×	イン／シャ
	シルククローク	[illegible]	0	10	1	0	2	0	—	×	○	○	×	○	×	シャ
	アンバークローク	[illegible]	0	10	0	10	0	0	—	×	○	○	×	○	×	アイ／ルイ
	シルバークローク	[illegible]	0	16	0	7	0	0	—	×	○	○	×	○	×	バリル城
	フェザーローブ	[illegible]	0	9	0	3	2	0	—	×	×	×	○	×	○	シャ
	ローブ	[illegible]	0	12	0	1	0	0	—	×	×	×	○	×	○	レグ
	クリスタルローブ	[illegible]	0	12	2	0	0	0	—	×	×	×	○	×	○	アイ／ルイ
	ミスティローブ	[illegible]	0	14	0	0	0	0	—	×	×	×	○	×	○	バロ
	ブラッディローブ	[illegible]	0	14	0	5	0	0	闇	×	×	×	○	×	○	ペイ
	スケールローブ	[illegible]	0	22	0	0	0	0	—	×	×	×	○	×	○	バリ
防具（盾・腕）	アップルシールド		0	0	0	10	5	0	—	○	×	×	×	×	×	水晶霊の河
	なべのふた	100	0	2	0	0	0	0	火	○	×	×	×	×	×	シャ
	ウッドシールド	[illegible]	0	3	0	1	0	0	—	○	×	×	×	×	×	レグ
	バックラー	[illegible]	0	4	0	2	0	0	—	○	×	×	×	×	×	バロ
	ストームシールド		0	6	0	3	0	0	風	○	×	×	×	×	×	風晶霊の空洞
	ヒートシールド		0	6	0	8	0	0	火	○	×	×	×	×	×	火晶霊の谷
	ラウンドシールド	[illegible]	0	9	0	3	0	0	—	○	×	×	×	×	×	イン／バロ
	アンクシールド	[illegible]	0	10	0	4	0	0	—	○	×	×	×	×	×	ペイ
防具（盾・腕）	レアシールド		0	10	0	0	5	28	—	○	×	×	×	×	×	バリル城
	ナイトシールド	[illegible]	0	13	0	5	0	0	—	○	×	×	×	×	×	シャ
	ファインシールド	[illegible]	0	18	0	8	0	0	—	○	×	×	×	×	×	アイ
	ガラインシールド		0	28	0	0	0	4	—	○	×	×	×	×	×	地晶霊の廃坑
	リストバンド	[illegible]	0	1	0	0	0	0	—	×	○	○	○	○	○	レグ
	アイアンリスト	[illegible]	0	3	0	0	0	0	—	×	○	○	○	○	○	イン
	ブレスレット	[illegible]	0	5	0	0	0	0	—	×	○	○	○	○	○	バロ
	キッチンミトン	[illegible]	0	5	0	5	0	0	火	×	○	○	×	○	×	シャ
	プリティミトン	[illegible]	0	9	0	0	10	2	—	×	○	○	×	○	×	ティ
	ラブリーミトン		0	12	0	5	3	0	光・闇	×	○	○	×	○	×	ストロングホーン（落）
	ゴールドブレス	[illegible]	0	8	0	0	0	0	—	×	×	×	○	×	○	ペイ
	ラピスブレス	[illegible]	0	11	2	0	2	0	—	×	×	×	○	×	○	バリ
防具（頭）	レザーヘルム	[illegible]	0	1	0	0	0	0	—	○	×	×	×	×	○	ラシュ／レグ
	アイアンサレット		0	3	0	0	0	0	—	○	×	×	×	×	○	モルルの奥地
	アーメットヘルム	[illegible]	0	5	0	0	0	0	—	○	×	×	×	×	○	バロ
	クロスヘルム	[illegible]	0	10	0	0	0	0	—	○	×	×	×	×	○	シャ
	デュエルヘルム	[illegible]	0	14	0	0	0	0	—	○	×	×	×	×	○	アイ／ルイ
	ミスリルヘルム		0	18	2	0	0	0	—	○	×	×	×	×	○	チャットの小屋
	サークレット	[illegible]	0	1	4	0	0	0	—	×	×	×	○	×	×	イン
	ゴールドクレスト	[illegible]	0	2	8	0	0	0	—	×	×	×	○	×	×	シャ
	ミスリルクレスト		0	3	12	0	0	0	—	×	×	×	○	×	×	地晶霊の廃坑
	リボン	[illegible]	0	2	0	0	0	0		×	○	○	×	×	×	ミン
	ブルーリボン	[illegible]	0	5	0	0	0	0	—	×	○	○	×	×	×	シャ
	ストライプリボン	[illegible]	0	9	0	0	0	5	—	×	○	○	×	×	×	アイ／ルイ
	チェックリボン	[illegible]	0	16	0	0	0	10	—	×	○	○	×	×	×	ペイ
	プリティリボン		0	20	0	0	5	5	—	×	○	○	×	×	×	バリル城
	メイプリーハット		0	12	0	0	0	0	—	×	×	×	×	○	×	チャットの初期装備
	パイレーツハット		0	18	0	0	0	6	—	×	×	×	×	○	×	雷晶霊の遺跡

その他編

その他の装備品は、基本的にすべてのキャラが装備できる。防御力が上がるものはほとんどないが、特殊効果を得られるのでかなり便利なのだ。なかでもTPの消費を抑えられるフェアリィリングや、獲得ガルドが倍にあるセフィラは入手しておきたい。

アイテム名	価格	攻撃	防御	知力	回避	幸運	命中	属性	効果	主な購入＆入手場所
アクアマント	—	0	0	0	0	0	0	水・氷	水と氷属性のダメージを30%軽減	氷晶霊の山
インフェリマント	—	0	0	0	0	0	0	水・風・火	水・風・炎属性のダメージを軽減。ただし地・氷・雷属性の耐性が下がる	レンズを20枚集める
エメラルドリング	—	0	0	0	0	0	0	—	TP消費量が3分の2になる	霊峰ファロース／チャットの小屋
エルヴンブーツ	—	0	0	0	0	0	0	—	戦闘時の移動速度が上昇	グラップラー（落）
エルヴンマント	—	0	2	0	0	[illegible]	0	—	防御・回避・幸運が上昇する	シーブスマント（ルーンボトル）
コンボコマンド	—	0	0	0	0	0	0	—	特技をコマンド入力で出せるようになる	レンズを10枚集める
サンダーマント	—	0	0	0	0	0	0	風・雷	風と雷属性のダメージを30%軽減	雷晶霊の遺跡／セレスティア（15、11）
シーブスマント	2,000	0	5	0	0	0	0	—	—	客船で購入（1等限定）／バリ
ステップリング	—	0	0	0	0	0	0	—	ガードボタン＋✚下でバックステップができるようになる	コンボコマンド（ルーンボトル）
スマッシュマント	—	0	0	0	0	0	0	—	装備しているとテクニカルスマッシュにボーナスがつく	エルヴンマント（ルーンボトル）
セフィラ	—	0	0	0	0	0	0	—	装備していると獲得ガルドが倍になる	リバースドール（ルーンボトル）
タリスマン	—	0	0	0	0	0	0	—	防御力が5%上昇	ウンディーネ（落）／フォッグの初期装備
テクニカルリング	—	0	0	0	0	0	0	—	ガード中にもクィッキーを手動で操作できるようになる（メルディ専用）	ポケステのダンシングメルディをクリア
パラライチェック	[illegible]	0	0	0	0	0	0	[illegible]	マヒを防止する	バロ／ティ
ヒールバングル	—	0	0	0	0	0	0	—	装備して敵を倒すとHPが8%回復	レイシス（落）／ペイ
ピヨハン	—	0	0	0	0	0	0	—	気絶とダウンの時間が半分になる	雷晶霊の遺跡／チャットの初期装備
フィートシンボル	—	0	0	0	0	0	0	—	力が10%分上昇	霊峰ファロース
フェアリィリング	—	0	0	0	0	0	0	—	TP消費量が半分になる	スパイラル（落）
ブラックオニキス	—	0	0	0	0	0	0	—	HPの最大値を30%上昇	イフリート（落）／バリル城
フリーズチェック	[illegible]	0	0	0	0	0	0	[illegible]	凍結を防止する	ペイ／セルシウス（落）
ブルータリスマン	—	0	0	0	0	0	0	—	防御力が10%上昇	チャットの小屋
フレアマント	—	0	0	0	0	0	0	火・地	火と地属性のダメージを30%軽減	火晶霊の谷／インフェリア（187、140）
プロテクトリング	—	0	0	0	0	0	0	—	敵の物理攻撃を10%軽減	シルフ（落）／テトラタクス（落、盗）／ドラゴントゥース（落）
ポイズンチェック	[illegible]	0	0	0	0	0	0	[illegible]	毒・衰弱を防止する	バロ、客船（1等限定）／インフェリア（150、114）
ホーリィシンボル	—	0	0	0	0	0	0	—	戦闘中に一定時間ごとにHPが最大値の5%ずつ回復する	ヴォルト（落）
マジックミスト	6,000	0	0	0	0	0	0	—	戦闘中の逃走速度が50%アップ	バロ、客船（1等限定）
マント	[illegible]	0	1	0	0	0	0	—	—	ミン
みずぐも	—	0	0	0	0	0	0	水	水属性の攻撃を50%軽減	チャットの小屋
ミスティシンボル	—	0	0	0	0	0	0	—	装備していると術の詠唱時間が短くなる	フェアリィリング（ルーンボトル）
ムーンクリスタル	—	0	0	0	0	0	0	—	TPの最大値を30%上昇	ノーム（落）
メンタルバングル	—	0	0	0	0	0	0	—	装備して敵を倒すとTPが3%回復	ウンディーネ（落）／ヒアデス（落）
メンタルリング	—	0	0	0	0	0	0	—	一定時間ごとにTPがMAXの1%ずつ回復	風晶霊の空洞
ラビットシンボル	—	0	0	0	0	[illegible]	0	—	装備者の幸運が30上がる	地晶霊の廃坑／ラビットラビット（落）
リバースドール	—	0	0	0	0	0	0	—	戦闘不能になっても回復できる	いざないの密林
レザーマント	[illegible]	0	3	0	0	0	0	—	—	イン／シャ
レジストリング	—	0	0	0	0	0	0	全属性	敵の属性攻撃を10%軽減	アラーネア（落）／セルシウス（落）



『TOE』の魅力にあさっての方向から斬りこむ情報コーナー

なぜ？なに？ETERNIA 2

CONTENTS

- ●新キャラCheck！ "あの" 2人の秘密を大公開
- ●バトルマニア必見！ 必殺技&晶霊術徹底研究
- ●ファラのクッキング教室
- ●海賊的ミニゲーム攻略講座
- ●なぜ？なに？番外編 ミニイベント&ルーンボトル

今回のNew Face 大公開。

ピチピチ海賊ギャルとダンディな老紳士の魅力

舞台をセレスティアへと移した今回。新たに2人のキャラが、リッドたちと行動をともにすることになった。ここでは、そんな彼らの性能をチェック。固有技の特徴や、コンボコマンド装備時のコマンドを紹介するぞ。





チャット

状態変化攻撃が強い

技のほとんどが、敵の状態を変化させる補助的なモノなので、操作キャラにするよりはCOMに任せたほうがいい場合も多い。チャットの通常攻撃は、大砲（◎ボタン、✚キー上+◎ボタン）とカバン（✚キー下+◎ボタン）の2種類。通常攻撃のコンボも、2ヒットまで可能だ。前者の大砲の弾は、飛び道具扱いで、画面半分ほどの距離を飛ぶので、事実上一番リーチのあるキャラではある。なお、チャットの技は、世界に点在するモニュメントを見つけることで覚えることができる。



海賊のワザの1つ「ポイハン」を修得しよう

今回は、「ポイハン」の修得イベントを紹介。この技は、純粋なフィールドオブジェクト扱いになっており、チャットを仲間にしてGPS（183、130）に行くだけで修得できる。なお、取得前でも入手は可能だ。



▶一見わかりにくいが、この辺に行けば画面が切り替わる。

ピコハン



チャットの初期技の1つ。敵を高確率で気絶させるハンマーを4つ投げる。通常攻撃からコンボにはならないが、狙って損はない技だ。地属性。

⬇⬊➡+⊗

ローバーアイテム



初期技。射程の短い赤い光線（ダメージ0）がヒットすると、体当たりをしつつアイテムを奪う。出が遅く、単独ではコンボに組み込めない。

➡⬅➡+⊗

ポイハン



技の特徴は「ピコハン」と同じだが、こちらはヒットすると相手を毒状態にする。メリットはあまりないので、無理に使う必要はない。水属性。

➡⬇⬊+⊗

バーニングフォース



巨大な火炎弾を発射。ヒットするとその場所で爆発して周囲の敵を巻き込む。発動までは長いが、発射後は爆発位置を◎ボタンで決められるぞ。

⬇⬊➡+⊗

フォッグ

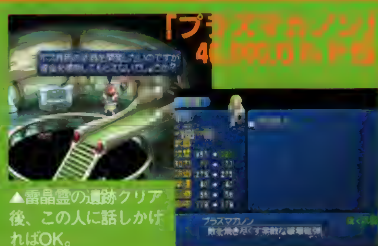
遠距離から撃ちまくれ



移動速度が遅く、接近戦は苦手（武器の銃を振り回す）、上空攻撃もないので敵に近づかれるとかなりやっかい……。そんなフォッグが真価を発揮するのは、遠距離戦。効果範囲が広く、威力も高い技は連発しているだけでも効果大だ。ただ、発動までに時間がかかるので、操作キャラにした場合でも後方に配置したり、ほかのキャラによるフォローなどが必要だろう。ちなみに彼も、イベントで技を修得していくぞ。

武器開発でフォッグを強化しよう！

普通のお店では売ってないフォッグの武器だが、じつはシルエシカのアジトで専用の武器を作ってもらうことができる。ただし、開発にかかる費用は、すべてこちらの所持金から出す必要があるぞ。また、武器によっては、シナリオの進行度が関わってくる場合もあるようだ。



▲雷晶霊の遺跡クリア後、この人に話しかければOK。



▼攻撃力は高いが、振りが遅く技に連係できないため、接近戦はしないほうが無難。

▲技のすべてが何らかの属性をもっているため、効かない敵もいるので注意！

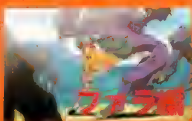
目指せ！バトルマスターへの道。……は険しかったり。



マスターその1 技解析編

ファラ：今回も、私とリッドが覚えた新しい技をババ〜ンと紹介しちゃお〜！　特に技の修得条件をまとめた一覧表は、必見だよっ！

ファラ編



前回、ほとんどなかった上級技が、めじろ押しの今回。どれもが基となる技の純粋な強力版（威力が上がったりヒット数が上がったり）なので、使うポイントは同じ感覚でいい。特に、散華猛襲脚や飛燕連天脚など、ほかの技に連係できる技は、積極的に使っていこう。

散華猛襲脚



急降下による蹴り攻撃から、三散華へとつなぐ空中技。最初の蹴りの角度が浅いため、距離が近いと当たらないこともあるので注意。ジャンプ攻撃から連係するのもいい。

⬇⬊➡＋✕□

双撞掌底破



掌底破を2連発。発生も早く、ダメージもなかなか。強打技なので、ヒットした相手との間合いが離れるのも特徴。敵を散らしたいときや、追い込まれたときにも有効だ。

⬇⬊➡＋○✕

飛葉翻歩



無敵状態で短い距離を移動する特殊技。移動後すぐに、ほかの通常攻撃や技を出すことも可能だ。敵の目の前で使えば、後ろへ回り込めるので、通常攻撃からの連係も◎。

⬇⬇＋□

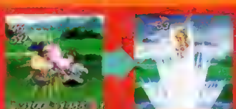
飛燕連天脚



飛燕連脚の強化版。空中で蹴り落としたあと急降下し、サマーソルトキックで追撃する。ただ、サマーソルト時に間合いが離れるので、ほかの技へ連係しにくいときも。

➡⬇⬊＋✕□

八葉連牙



左右（空中含む）にワープしながら連牙弾をくり返し、最後にジャンプアッパー。ただ、初段がヒットしないと発動もせず、小さい敵や重い敵には最後まで決まらない。

➡⬅➡＋○✕

必殺技修得条件一覧表

技　名	消費TP	ヒット数	拳	蹴り	特殊条件
掌底破	4	1	2	1	—
三散華	6	3	7	2	—
飛燕連脚	7	3	4	6	—
連牙弾	8	6	5	2	—
鷹爪蹴撃	8	3	4	10	飛燕連脚：40
飛葉翻歩	[illegible]	9	14	14	—
臥龍空破	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	連牙弾：30、掌底破：10
散華猛襲脚	12	4	11	12	三散華：80、鷹爪蹴撃：30
双撞掌底破	12	2	10	8	掌底破：60、臥龍空破：30
飛燕連天脚	[illegible]	4	3	18	飛燕連脚：150
八葉連牙	[illegible]	11	18	10	連牙弾：150

実録コンボ集

【蹴り→蹴り→三散華→飛燕連天脚→散華猛襲脚→八葉連牙→ロックブレイク】

ファラと晶霊術士、2人でのコンボ。今回登場の技を中心にした連係で、非常に安定しにくい八葉連牙を最後までヒットさせられるのがウリ。ポイントは、散華猛襲脚と同時押しで出すロックブレイク。こうすると、ちょうど八葉連牙の途中にロックブレイクが発動し、技が途切れずに最後まで出し切ってくれるのだ。

【八葉連牙→秋沙雨→魔神千裂破→……】

リッドとの夫婦コンボ。秋沙雨は、八葉連牙の2回目の連牙弾と同時ヒットするように出す。秋沙雨の斬り上げ後、ファラも追いかけてジャンプアッパー。さらに、倒れた相手に魔神千裂破で追い討ち。ダッシュすれば、ファラも技を重ねられるぞ。

リッド編



セレスティア編に話が進む頃には、ますます技のバリエーションが増えて、リッドもかなり強くなっているだろう。今回紹介する技の中では、特に虎牙連斬の強さが目を引く。発生も早く、地上戦でも対空としても使える万能技。ヘタな奥義を使うよりは、絶対オススメだ。

裂空斬



放物線を描きながら回転斬りを放つ技。かなりの高さと距離を移動するため、小さい敵にはまず当たらないのが欠点。混戦状態から抜け出すために使うのが有効か。

⬇⬆○

魔神剣・双牙



魔神剣を撃ったあと、すぐさま連続ヒットする魔神剣を放つ。飛び道具なので使いやすいが、2発目の魔神剣の射程が意外と短い。通常斬りからも連続ヒットするぞ。

⬇⬊➡＋○✕

秋沙雨



散沙雨の上級技。無数の突きを放ったあと、上空に向かって斬り上げてフィニッシュ。だが、最後の斬り上げが連続ヒットしにくいので、散沙雨のほうが使い勝手がいい。

➡⬇⬊＋✕□

虎牙連斬



虎牙破斬を2回連続でくり出す、中盤以降のコンボの要。着地したときの隙が若干大きめだが、そこから奥義へ連係できるので、華麗で強力なコンボを作り出せるぞ。

➡⬇⬊＋○✕

空破絶掌撃



敵の左右から2発の突きを打ち込む技。ヒット数は少ないが、単発の威力は大きい。2発目の突きは相手を押し戻す効果もあるが、画面端だと変な当たり方をして危険！

➡⬅➡＋✕

魔神連牙斬



魔神剣を撃ったあと、5体に分身して同時に魔神剣を放つ。魔神剣・双牙同様、2発目以降の射程は短いが、飛び道具としては威力が高い。魔神剣から連係させるのもいい。

➡⬅➡＋○

必殺技修得条件一覧表

技　名	属性	消費TP	ヒット数	斬り	突き	特殊条件
魔神剣	—	3	1	1	1	—
雷神剣	雷	4	2	2	1	—
散沙雨	—	7	6	3	5	—
虎牙破斬	—	6	2	9	7	—
閃空裂破	光	10	6	9	11	—
裂空斬	風	9	1	16	6	—
魔神剣・双牙	—	[illegible]	2	10	3	魔神剣：48
風雷神剣	風、雷	[illegible]	4	4	13	雷神剣：50
秋沙雨	—	12	11	3	17	散沙雨：130
虎牙連斬	—	10	2	13	4	虎牙破斬：150
雷神双破斬	雷	10	4	1	5	雷神剣：16、虎牙破斬：16
魔神千裂破	—	10	6	5	7	魔神剣：24、散沙雨：24
空破絶掌撃	—	15	2	1	14	雷神剣：70、散沙雨：70
魔神連牙斬	—	15	5	13	7	魔神剣：60、魔神剣・双牙：50

実録コンボ集

【斬り→斬り→突き→秋沙雨→フリーズランサー→……】

リッドと晶霊術士、2人でのコンボ。秋沙雨→フリーズ〜は、フリーズ〜をショートカット登録して同時押しで。フリーズ〜で浮いた相手は追撃可能で、着地間際（着地すると敵は無敵状態になる）に斬りを重ね、再び同コンボへの連係も可能。

【斬り→斬り→突き→散沙雨→ローバーアイテム→斬り→斬り→虎牙連斬→……】

ローバーアイテムをコンボに組み込んだ、実用的な屈辱技（笑）。散沙雨とローバーアイテムは同時押しで出す。チャットをリッドの近くに配置するのと、ローバーアイテム後にリッドを少し前進させるのがコツだ。虎牙連斬のあと奥義につないだり、晶霊術をからめれば、より強力なコンボになるぞ。

※表の「拳」と「蹴り」、「斬り」と「突き」は、技の修得に必要なそれぞれのレベル。「特殊条件」は、修得に必要な技のカウント数です。



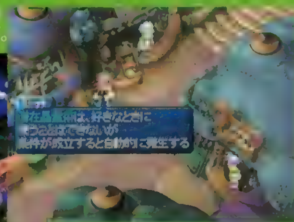
氷の大晶霊セルシウスがそっと教える晶霊術のヒ・ミ・ツ♥

マスターその2 ……術解析編

セルシウス：ここは、[illegible]とセルシウスが、晶霊術のノウハウを[illegible]コーナーだ。特に今回は、フリンジで発生する術も[illegible]ているので右の晶霊術発生表は大いに活用してほしい
イフリート：よっ、セルシウスお見事っ！
セルシウス：……[illegible]

▼術は効果や発動までの時間などを見極めてこそ、有効活用できるのだ。





▲[illegible]ーティ全体に効果を発揮するものもある。

フリンジの復習

1. [illegible]
[illegible]

2. [illegible]
[illegible]

3. フリンジ[illegible]！
[illegible]



晶霊術発生表 ver.1

属性	晶霊術名	消費TP	ヒット数	発生条件
水	アクアエッジ	4	1	キール初期術
水	スプレッド	9	3	水単体
水	ヒール	16	—	水：1×風：1
水	アシッドレイン	10	—	水：10×地：5
水	ナース	42	—	水：10×氷：1
水	ウンディーネ	30	5	大晶霊術
風	ウィンドカッター	7	2	キール初期術
風	エアスラスト	12	8	風単体
風	コンセントレート	6	—	風：6×火：5
風	シルフ	40	4	大晶霊術
火	ファイアボール	7	3	キール初期術
火	イラプション	18	8	火単体
火	シャープネス	6	—	火：5×水：7
火	フレイムウォール	12	1	火：12×地：9
火	エクスプロード	36	5	火：15×雷：9
火	イフリート	50	1	大晶霊術
地	グレイブ	7	3	メルディ初期術
地	ロックブレイク	18	6	地単体
地	メンタルチャージ	—	—	地：5×風：10
地	ノーム	60	2	大晶霊術
氷	アイスニードル	6	3	メルディ初期術
氷	フリーズランサー	21	4	氷単体
氷	レジスト	6	—	氷：10×地：7
氷	フリーズガード	—	—	氷：10×火：10
氷	ブリザード	20	3	氷：12×風：15
氷	アブソリュート	30	3	氷：14×雷：12
氷	セルシウス	70	7	大晶霊術
雷	ライトニング	7	2	メルディ初期術
雷	サンダーブレード	24	4	雷単体
雷	リカバー	10	—	雷：6×地：11
雷	チャージ	100	—	雷：5×風：13
雷	パラライガード	—	—	雷：10×水：10
雷	ヴォルト	80	17	大晶霊術

※表の発生条件は、発生に必要な各大晶霊のレベルと組み合わせを示しています。略称は、水＝ウンディーネ、風＝シルフ、火＝イフリート、地＝ノーム、氷＝セルシウス、雷＝ヴォルトです。



今回初登場の術をCheck

ついにセレスティアの[illegible]大晶霊との[illegible]、術のバリエーションも[illegible]た。より[illegible]よく[illegible]るために、各々[illegible]しよう。さらに潜在晶霊術もまとめて一覧にしたので参考に。

潜在晶霊術		
メンタルチャージ	味方全員	戦闘終了時の回復TPが＋1%
フリーズガード	術者のみ	凍結効果を受けなくする
パラライガード	術者のみ	マヒ効果を受けなくする

水 アシッドレイン



[illegible]対する抵抗力を低下させる。術があまり効かない敵と戦うときに、ぜひ使おう。

水 ナース



[illegible]回復量は術者の知力に比例するため、終盤まで頼りになる術。

火 シャープネス



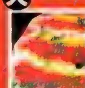
味方1人の[illegible]

火 フレイムウォール



[illegible]

火 エクスプロード



上空から[illegible]

地 ロックブレイク



地面から、大きな岩を隆起させる術。発生まで間があるが、持続時間が長くヒット数も多いのでコンボに組み込みやすい。

氷 フリーズランサー



広範囲に無数の氷の槍を撃ち出す。弾速の速さや詠唱時間の短さなど、かなり使える術。コンボも狙いやすい。

氷 レジスト



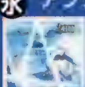
味方1人の晶霊術に対する抵抗力を上げる。強力な術を使うボスとの戦いなどでは、意外に効果を[illegible]。

氷 ブリザード



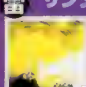
強烈な吹雪を発生させる術。全体に効果があるが、吹雪が画面右から吹きつけるため、思わぬ場所に敵が来てしまう場合も。

氷 アブソリュート



敵単体を凍結効果のある氷に閉じこめ、ダメージを与える。単独では連続ヒットしにくいので、コンボに組み込もう。

雷 サンダーブレード



[illegible]の空間を、雷の刃で切り裂く。威力はあるが、対象を指定できないので、いまひとつ使い勝手が悪い術。

雷 リカバー



仲間1人のステータス異常（戦闘不能状態以外）を回復する。TP消費量も少ないので、なかなか重宝する。

雷 チャージ



[illegible]Pを100だけ仲間に分け与える術。また、（対象者が）敵を倒したときにTPが回復するという追加効果もあり。

ノーム

巨大なノームが、これまた巨大な鼻で地面の下から突き上げる大晶霊術。画面全体攻撃ではないのが残念なところだが、威力もあるし、毒の追加効果も期待できる。

▶鼻による突きは一瞬。見た目どおり威力大！

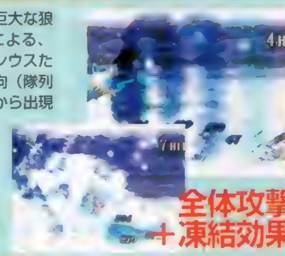


広範囲攻撃＋毒効果

セルシウス

セルシウスと巨大な狼（フェンリル）による、連続攻撃。セルシウスたちは、必ず左方向（隊列がどちらでも）から出現し、敵を右端へと吹き飛ばしてくれる。

▶さらに凍結の効果もあって頼りになる術だ。

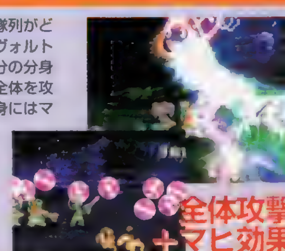


全体攻撃＋凍結効果

ヴォルト

画面左上空（隊列がどちらでも）からヴォルトが現れ、雷と自分の分身を落として画面全体を攻撃する。この分身にはマヒ効果があり、2次的な意味でも使える術だ。

▶さりげなく大晶霊術の中でもヒット数が多い。



全体攻撃＋マヒ効果



特別 クッキング教室 お料理

ファラ：お料理といえば私の出番よね。お料理のレシピを用意したから、準備はバッチリ！　みんなも一緒においしい料理を作っちゃおう♪うん、いけるいける！

これで完璧♪

料理を極めてマスター料理を覚えよう！

[illegible]



[illegible]

これがウワサのマスター料理

フルーツサンド
好物キャラ　ファラ、チャット
効果　全員のHP、TPを完全回復
食材　ブレッド、イチゴ、キウイ、ミルク、パープルソディ

マスターする料理
・サンドイッチ
・ふわふわケーキ
・あまにんどうふ

えいようドリンク
好物キャラ　メルディ
効果　全員のTPを完全回復／解毒
食材　タスクのにく、トマト、レモン、ビート、パープルソディ

マスターする料理
・ステーキ
・フルーツジュース
・やさいサラダ

ワンダーシェフの発見場所を大公開!!

[illegible]



[illegible]

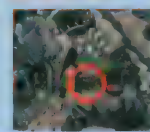
あまにんどうふ
好物キャラ　チャット
場所：アイメン
図書館の左奥にある巨大な本。かなり目立つので、すぐわかるぞ。



ザラメライス
好物キャラ　チャット
場所：アイメン
ガレノスの家の入口付近の置物を調べればOK。



ホットボルシチ
好物キャラ　フォッグ
場所：ルイシカ
ガレノスとの会話イベント後、廃屋の手前に木箱が出現する。



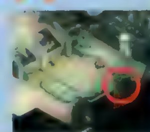
にがりマーボー
好物キャラ　フォッグ
場所：ルイシカ
研究所2Fの寝室にあるゴミ箱。やはり、イベント後に出現する。



ミソラーメン
好物キャラ　チャット
場所：チャットの小屋
チャットの小屋の応接間にある掛け時計を調べよう。



エビチリリ
好物キャラ　メルディ
場所：ペイルティ
食材屋の中にあるストーブを調べると、ワンダーシェフが出現。



しぶずし
好物キャラ　メルディ
場所：ペイルティ
宿屋2Fの右側の客室に入り、そこで雪だるまを調べよう。



ひやどりちゅうか
好物キャラ　ファラ
場所：ペイルティ
雪解け後、登山道具屋の南にある地蔵を調べると発見できる。



おこげサンド
好物キャラ　ファラ
場所：ティンシア
船具屋の中にあるミアキス像が、ワンダーシェフだ。



スイートパフェ
好物キャラ　チャット
場所：ティンシア
ホテルの受付の左側に剥製（？）があるので、それを調べよう。



料理効果＆入手場所

[illegible]



料理名	効果	食材	入手場所
ハンバーガー	全員のHPを最大値の15%回復	ブレッド、ベアのにく、レタス	【ミンツ】食堂の奥にあるピンク色の花
サンドイッチ	全員のHPを最大値の30%回復	ブレッド、チーズ、レタス	【ラシュアン】東側の民家にあるブタの貯金箱
ペスカトーレ	全員のHPを最大値の60%回復	パスタ、えび、いか、トマト	【シャンバール】ビストロシャンバール1Fのワイン瓶
フルーツジュース	全員のTPを最大値の10%回復	キルマフルーツ、レモン、イチゴ	【モルル】マゼット博士の家2Fの宝箱
やさいサラダ	全員のTPを最大値の20%回復	レタス、きゅうり、トマト	【モルル】食材屋の右奥にある巨大なカボチャ
ふわふわケーキ	全員のTPを最大値の40%回復	たまご、ミルク、キルマフルーツ、イチゴ	【王都インフェリア】王立劇場入口付近の鉢植え
いかリング	全員のHPを最大値の15%回復／毒を解除	いか、キャベツ、レモン	【バロール港】港の南側にある木箱
ステーキ	全員のHPを最大値の15%回復／マヒを解除	ベアのにく、ポテト、にんじん	【バロール】酒場のテラスにいる酔っぱらい
にくなべ	全員のHPを最大値の15%回復／攻撃力一時上昇	ベアのにく、にんじん、キャベツ	【レグルス】宿屋2Fの客室にあるヤカン
さかななべ	全員のHPを最大値の15%回復／防御力一時上昇	いか、まぐろ、キャベツ、だいこん	【インフェリア港】船具屋の右奥にあるイカリ
オムライス	全員の全ステータス異常解除	ライス、たまご、たまねぎ	【ラシュアン】ショップの右奥にある鎧(安全メット)
グラタン	全員のHPを最大値の15%回復／命中率一時上昇	パスタ、ミルク、えび、チーズ	【バロール】宿屋の客室にあるクローゼット
カルボナーラ	全員のHPを最大値の60%、TPを最大値の40%回復	パスタ、たまご、チーズ、ミルク、ベアのにく	【シャンバール】宿屋の客室にあるベッド
クリームシチュー	全員のHPを最大値の60%回復／全ステータス異常解除	ベアのにく、ミルク、にんじん、ポテト、たまねぎ	【王都インフェリア】宿屋2F廊下にある鍋
ミソラーメン	全員のHPを最大値の15%回復	パンヤめん、キャベツ、ホワイトソディ	【チャットの小屋】応接室にある掛け時計
おこげサンド	全員のHPを最大値の30%回復	ライス、タスクのにく、たまねぎ、ブラックソディ	【ティンシア】船具屋にあるミアキス像
ひやどりちゅうか	全員のHPを最大値の60%回復	パンヤめん、たまご、タスクのにく、きゅうり、レッドソディ	【ペイルティ(雪解け後)】登山道具屋の南にある地蔵
あまにんどうふ	全員のTPを最大値の10%回復	ミルク、アマンゴ、バナナ、ホワイトソディ	【アイメン】図書館の左奥にある本
エビチリリ	全員のTPを最大値の20%回復	えび、トマト、レッドソディ	【ペイルティ】食材屋にあるストーブ
スイートパフェ	全員のTPを最大値の40%回復	ミルク、バナナ、アマンゴ、キウイ、ホワイトソディ	【ティンシア】ホテルロビーにある鳥の剥製
ホットボルシチ	全員のHPを最大値の30%回復／衰弱を解除	ビート、キャベツ、ポテト、レッドソディ	【ルイシカ】廃屋の手前にある木箱
にがりマーボー	全員のTPを最大値の10%回復／防御力一時上昇	とうふ、タスクのにく、レッドソディ、ブラックソディ	【ルイシカ】研究所2Fの寝室にあるゴミ箱
しぶずし	全員のTPを最大値の10%回復／命中率一時上昇	ライス、まぐろ、えび、ブラックソディ	【ペイルティ】宿屋2Fの客室(右)にある雪だるま
ザラメライス	全員のHPを最大値の60%回復／全ステータス異常解除	タスクのにく、トマト、たまねぎ、ライス、ホワイトソディ	【アイメン】ガレノスの家にある置物



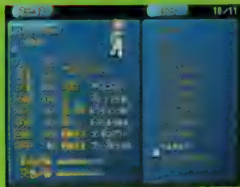


みなさん覚悟してください

ミニゲーム攻略講座

チャット：ボクの子分であるからには、この程度のミニゲームなどクリアできて当然 みなさんには、これから特訓を受けてもらいますよ。
一同：ア、アイアイサー！

今回の攻略範囲で登場するミニゲームは、全部で7種類。ここでは、それぞれのゲームをバッチリ紹介＆攻略していくぞ。ご覧のとおり、ミニゲームをクリアすると称号が獲得できるコレクション的な要素も強いので、ミニゲームを制覇して全称号のコンプリート目指そう！


▲キミは、これまでにいくつの称号を獲得したかな

晶霊鉄道

称号獲得条件 すべての手紙を届ける

プレイスポット アイメン駅

晶霊鉄道に乗って4つの駅に手紙を届けよう！

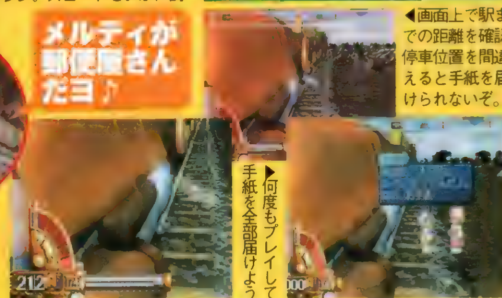
晶霊鉄道のブレーキを操作して、うまく駅に停車すると手紙を届けることができるぞ。操作方法は、✚キー上でブレーキレベルが1段階アップ、下で1段階ダウン。スピードをいかに調整するかが重要だ。



◀画面上で駅までの距離を確認。停車位置を間違えると手紙を届けられないぞ。



メルティが郵便屋さんだヨ♪



▶速度表示が75になった時点で、ブレーキレベルを1にするといい。

▶何度もプレイして、手紙を全部届けよう。

廃坑

称号獲得条件 スコア20,000点以上でクリア

プレイスポット ルイシカ駅

爆弾を使って敵の追撃部隊を撃破しよう!!

トロッコで追いかけてくるモンスターを爆弾で撃退するゲーム。◎ボタンを押すと爆弾を投げることができ、爆弾は数秒後に爆発する。このときの爆発でトロッコを撃破すると得点が加算されるのだ。また、◎ボタンを押しっぱなしにすることで、爆弾が爆発するまでの時間（カウント1～5）が調節できる。どの車両を撃破するかによって得点が違ってくるので、うまくタイミングを見計らって爆弾を投げよう。詳しい得点は、下の一覧を参照しよう。





◀▲高得点の車両を狙って爆弾を投げよう。なお、敵が画面左端に来ると減点。



◀爆弾の数は最大4つ。一定時間が経過すると、自動的に補充されるぞ。



オレの腕の見せどころだぜ!!

3両目のみ撃破	3両目撃破後2両目を撃破	2両目を撃破	1両目を撃破
+3000点	+2000点	+1000点	+500点



回転寿司

称号獲得条件 コングマンとの早食いバトルに勝つ

プレイスポット ティンシア

コングマンと1対1の早食いバトル!!

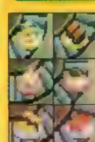
次々と回ってくる寿司を食べて、総得点を競うミニゲーム。食べた寿司ネタに応じて得点が加算され、総得点がコングマン（4300点前後）を上回るか、同じなら勝利となる。回ってくる寿司に合わせてタイミングよく◎ボタンを押すと食べられ、それにつれて右上のゲージが上昇。ゲージが高いと寿司が食べられなくなるので、お茶（×ボタン）で回復。寿司3個でお茶がベスト。



オレさまがチャンピオンよ!!

飛び入りゲストコングマン

ネタの種類と得点



(image)	800点
(image)	300点
(image)	100点





▲このミニゲームの参加料は、2000ガルド。

▶300点と800点の寿司ネタを集中的に狙おう。

ETERNIA 番外編

今回はミニイベント＆ルーンボトルを特集！

ゲーム中の見逃しがちな要素をフォローするこのコーナー。今回は、2つのミニイベントとルーンボトルを使ったアイテム活用法を紹介するぞ。要チェック!!



ミニイベント

2つのミニイベントで旅の息抜きを♪

ストーリー本編には関係ないが、1度は見ておきたいミニイベントの数々。ここでは、セレスティアで見ることができるミニイベントの中から、2つをピックアップして紹介するぞ。難しい発生条件はないが、特定のキャラがいるかどうかで多少変化する。ストーリーを進める合間に、息抜きがてら見てみてはいかが？

（ティンシア宿泊イベント）

ティンシアのホテルに泊まると、ちょっとしたミニイベントを見ることができるぞ。イベントの種類も豊富で、思わず笑ってしまうようなおもしろい内容のものばかりだ。宿泊料がかなり高めだが、それを払ってでも見る価値は十分にあるぞ。ぜひ、ティンシアで宿泊を。

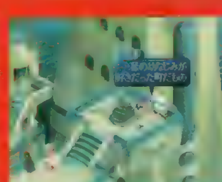




◀▼パーティメンバーで内容も変わる。

（リシテア遭遇イベント）

ペイルティ（雪解け後）の港に登場する放浪の女性画家リシテア。彼女とは、このあとも連続イベントとして、ほかの場所で会うことができる。ペイルティで会ったあと、リシテアはティンシアにあるノーム像の前にいるぞ。ここでのイベントを見たら、ほかの町や村でも彼女を探してみよう。



▶この続きは、キミの目で確かめよう。

アラウンド・ザ・セレスティア

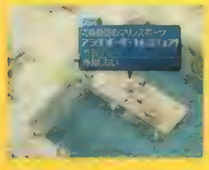
プレイスポット ペイルティ

称号獲得条件
レースでマッハ船長に勝利する

セレスティア究極のマリンスポーツ!!

ペイルティとアイメン〜ルイシカ周辺の海域をコースとした海上レース。バンエルティア号に乗って（操作方法は通常と同じ）、マッハ船長とどちらが先にゴールするかを競う。

海上には12カ所のチェックポイントがあり、順番に通過しないと無効となる。各チェックポイントと最短ルートを下に掲載しているので、これを見ながらプレイしよう。



◀マッハ船長に話しかければ参加できるぞ。



▶チェックポイントの位置を覚えるのが先決。

コース上のチェックポイント



海戦ゲーム

プレイスポット ティンシア

晶霊砲で敵戦艦を撃ち落とせ！

バンエルティア号を操作して、制限時間内に敵戦艦をすべて撃破すればクリア。操作は、✚キーの左右で方向転換、◎ボタンでエネルギーチャージ。チャージ後は、×ボタンで加速、◎ボタンで晶霊砲を撃つことができるぞ。なお、今回の攻略範囲では、イベント（バリル城侵攻）の一環としてプレイすることになるが、先の展開でちゃんとしたミニゲームとして遊べるのだ。



◀時間切れか、耐久値ゲージが0になるとゲーム終了。



ボクの船にキズをつけないで〜!!



▶チャージ中は旋回能力が下がるので、まずは狙いを定めよう。



◀敵を正面にとらえたら晶霊砲発射!! 一撃で沈むぞ。

ウィス

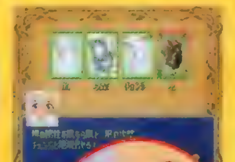
入手場所 地晶霊の廃坑

駆け引きが熱い4人対戦型のカードゲーム！

14種類のカードを使った4人対戦のカードゲーム。「場」に順番にカードを出していき、いち早く手持ちのカードがなくなった人が、より多くの得点を獲得できる。ゲームは全5戦行われ、総合得点が一番高い人が優勝。【ルール概要説明】まず、カードには3つの属性（火、水、風）があり、基本的には場のカードと同属性のカードしか出せない（例：火のカード→氷のカード）。ただし、攻撃カードを出された場合は、属性に関係なく自分も攻撃カードを出すことができ、枚数を上乗せして次の人に回せる。このほかの細かいルールやカードの効果は、右でチェックしよう。

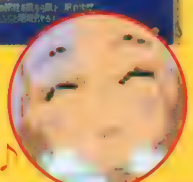


▲廃坑で「ウィス」をもらったあとは、いつでも遊べるぞ。





▶ウィスを途中でやめたいときは、ロボタンを押せばOK。



メルディとウィスで遊ぼ♪

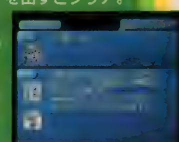
カードの種類と効果

カード	効果	カード	効果
火のカード	場の属性が火のときに出せる【属性：火】	雪のカード	場の属性を風に変化させる【属性：水】
火の攻撃カード	次の人にカードを2枚引かせる【属性：火】	風のカード	場の属性が風のときに出せる【属性：風】
ダブルのカード	[illegible]を出せる【属性：火】	風の攻撃カード	次の人にカードを2枚引かせる【属性：風】
氷のカード	場の属性を水に変化させる【属性：火】	チェンジのカード	プレイ順番が逆回りになる【属性：風】
水のカード	場の属性が水のときに出せる【属性：水】	雷のカード	場の属性を火に変化させる【属性：風】
水の攻撃カード	次の人にカードを2枚引かせる【属性：水】	光のカード	場の属性に関係なく出せる。属性を変更できる
プリズムのカード	場の属性を自由に変更できる【属性：水】	闇のカード	場の属性に関係なく出せる。属[illegible]

ポケステ必須！ ダンシング・メルディ

入手場所 アイメンの町

給水タンクの横にいる女の子（ポンズ）から「エタポケ2」をもらうと遊べるようになる。内容は、音楽に合わせてタイミングよくボタンを押すリズムゲームだ。1000点以上のスコアを出すとクリア。そのデータを本編にアップロードすると、いいコトが……!?



▶「アイテム」画面の「貴重品」でダウンロードできる。

ダンシング・メルディの遊び方



決定ボタンでダンシング！

◀ボタンを押すだけのリズムゲーム。複雑な操作は必要ないぞ。

連続で決めると追加ボーナスも！

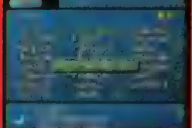
▶枠が画面端に表示される瞬間にボタンを押す。連続で決めよう。



ルーンボトル

変化パターンを網羅！

ここでは、ルーンボトルを使ったときのアイテム変化の全パターンを公開!! 変化のパターンは、2つのアイテムが相互関係にある（2度使うと元に戻る）場合と、一方通行の場合の2通りがあるぞ。



◀右の表を見て、欲しいアイテムに変化させよう。

アイテム名		アイテム名	アイテム名		アイテム名	アイテム名		アイテム名
アップルグミ	➡	レモングミ	まぐろ	➡	マグログミ	アクアマント	➡	サンダーマント
オレンジグミ	➡	パイングミ	あおのかけら	➡	せいしょうせき	サンダーマント	➡	フレアマント
レモングミ	⟷	パイングミ	あかのかけら	➡	せきしょうせき	ブラックオニキス	⟷	ムーンクリスタル
ミックスグミ	➡	ミラクルグミ	きいろのかけら	➡	きしょうせき	フィートシンボル	⟷	ブルータリスマン
ミラクルグミ	➡	エリクシール	くろのかけら	➡	こくしょうせき	プロテクトリング	⟷	レジストリング
パナシーアボトル	➡	ライフボトル	しろのかけら	➡	はくしょうせき	フォースリング	⟷	リフレクトリング
ホーリィボトル	⟷	ダークボトル	みどりのかけら	➡	りょくしょうせき	ヒールバングル	⟷	メンタルバングル
チャームボトル	➡	ミラクルチャーム	みずいろのかけら	➡	すいしょうせき	ホーリィシンボル	⟷	メンタルリング
セージ	⟷	セボリー	むらさきのかけら	➡	ししょうせき	ミスティシンボル	⟷	フェアリィリング
レッドセージ	⟷	レッドセボリー	シーブスマント	➡	エルヴンマント	リバースドール	⟷	セフィラ
ベルベーヌ	⟷	ラベンダー	エルヴンマント	⟷	スマッシュマント	コンボコマンド	⟷	ステップリング
レッドベルベーヌ	⟷	レッドラベンダー	フレアマント	➡	アクアマント	テクニカルリング	➡	ステップリング

※表の矢印は、「⟷」が相互関係にあるモノ、「➡」が一方通行のモノです。

PS2

7(セブン)~モールモースの騎兵隊~

AVG仕立ての"モールモース編"を完全攻略!!
これでもう編成に悩むことはない!!

発売中 RPG	▶¥7,800 ▶ナムコ ▶MC2（1536KB）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

普通のRPGかと思ったら、パズル要素が非常に強いゲームでびっくり。とくに最初のモールモース編は、ストーリーの合間にパズル風の戦闘が入るといった感じで、かなり頭を使いますね。でも絵柄や雰囲気がじつに好みなんで、すごく楽しめました。（刀）

このゲーム、「さくさく進みすぎ」って人と「難しい」って人に分かれるみたいです。確かに万人向けではないかもしれませんが、SLG好きにはおすすめですよ。（平田）

物語の序章、モールモース編を完全攻略!!

最初にプレイすることになるモールモース編は、ストーリーにそってミッションをクリアしていくAVG仕立てのモード。今回はこのモールモース編に関し、編成の基本から職業の特性、各ミッションでのオススメ編成まで、重要ポイントを凝縮して徹底攻略していこう。



▲モールモース編で、編成の基本を完全にマスターしよう。

モールモース編のゲームの流れ

ゲームの流れは簡単。物語にそってミッションをクリアするだけ。イベントでの選択肢も、どれを選んでも変化はない。

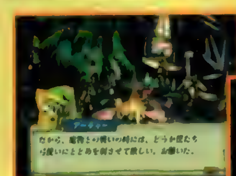


ゲームの流れ ミッションの流れを詳しく紹介!!

ここでは、各ミッションでバトルに入る前にチェックするべきことを、実際の流れにそって紹介。このゲームでのバトルは、下準備の段階で勝負が決まる。入念なチェックをおこたると、バトルに勝つことは難しいのだ。

1 ミッションの条件を確認!!

モールモース編では、一定のターン内に倒す、特定のフォーメーションで倒すなど、ミッションごとに条件が定められている場合がある。こうした条件を見逃していると、何度やっても勝てない。まずは条件をチェック!!



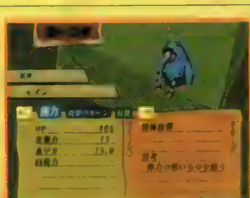
▶条件の内容によって、編成内容も変わる。



◀特定の職業でとどめを刺さなくてはならないといった条件もあるぞ。

2 敵のステータスをチェック!

次に重要なのが、敵のステータスチェック。これは編成時に参照できるので、攻撃力や攻撃方法を確認しよう。とくに重要なのが攻撃力。このゲームでは攻撃力=ダメージなので、1回の攻撃でどれだけダメージを受けるかが判断できる。しっかり把握しておけば編成の効率も上がるぞ。



◀敵の思考パターンの確認も可能。これが大切だ。

3 パーティの編成

上の2つを確認したら、いよいよパーティの編成だ。この段階で勝負は決まるといっても過言ではない。職業の特性や敵の思考パターンを踏まえ、負ける要因を徹底的に排除していくように編成していこう。



◀確実に勝てる編成は必ず存在する。

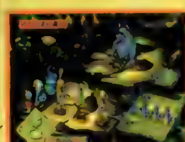
編成について詳しくは次のページを参照

4 そしてバトルへ!!

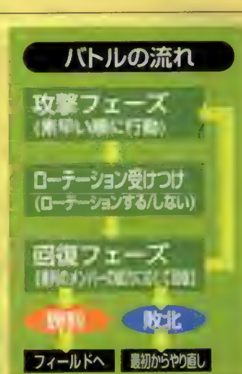
いざバトルに入ると、あとはローテーションの指示をするだけ。ランダム要素はあまりないので、編成さえしっかり行えば負けることはないぞ。バトルはミッションごとに3～8回発生する。そのつど、敵のステータスチェックからやり直そう。



▶できることは、ローテーションするかしないかの選択だけだ。



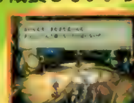
◀負けたとしたら、運が悪いのではなく、編成が悪い。なぜ負けたかを確認だ。



そのほかに覚えておきたいこと

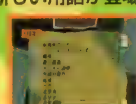
●ステータスアップについて

モールモース編では、決まったタイミングでしかキャラが成長しない。レベルアップ時の上昇値も固定なので、今回はあまり気にする必要はないぞ。



●リファレンスを活用しよう

ゲームには便利なリファレンス機能が搭載されている。新しい用語が登場すると、そのたびに項目が増えていくので、しっかりチェックしておこう。



●メンバーの入れ替えについて

一度に連れて歩けるキャラは14人まで。それ以上増えたメンバーは、情報屋で入れ替えなくてはならない。ミッションが始まる前に入れ替えておこう。



●冒険の中断について

ミッション中にスタートボタンを押して「give upする」を選ぶと、そのミッションの最初からやり直しになってしまう。ミッション中の戦闘で負けてしまった場合も同様だぞ。

編成 編成の基本を覚えよう!!

編成は、7人のキャラを縦3×横4のマスに配置していく。マスは前列・中列・後列に分かれ、それぞれでとる行動が異なるのだ。実際の戦闘ではローテーションの指示だけなので、この編成によってほぼ勝負が決まるぞ。



編成画面

待機キャラ

編成を組めるのは7人。それ以外に7人までをここに待機させておくことが可能。キャラは情報屋で入れ替えられる。

ローテーションのタイミングが命!!

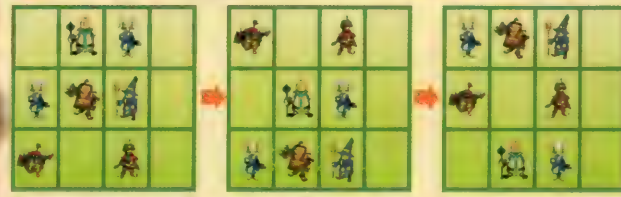
戦闘ではターンごとにオートで前列が攻撃していく。味方のキャラがやられそうになったらローテーションの指示を出すことが基本だ。ローテーションをすると前後の位置関係も変わるので、それを見越した編成を行おう。



◀ローテーションを前提に、前後の関係も考えて編成。

ローテーションの具体例

ここでは、右の編成を実際にローテーションして、その変化を見てみよう。



▲まずは前列の主人公&幻術師が敵を攻撃する。 ▲ローテーションで、主人公たちは後列へと下がる。 ▲さらにローテーションして、神官&僧侶が前列に。

前列 ◆モンスターを攻撃!!

前列は敵と直接攻撃を交すことになる。間接攻撃を持たないキャラは、この位置でしか攻撃できないのだ。敵も味方も、攻撃力＝与えるダメージとなるぞ。

●敵の攻撃もあるぞ!!

前列にいれば、当然敵の攻撃を受けることに。前列に複数のキャラがいる場合、目標にされる確率は編成画面で確認可能



敵の目標となる確率

●2回以上攻撃できるキャラも!!

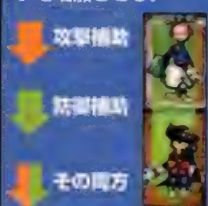
職業によっては、複数回攻撃できるキャラもいる。ただし背後に攻撃補助を持つキャラがいる場合でも、効果があるのは最初の1回だけだ

中列 ◆味方を手助け!!

防御補助で味方へのダメージを減らす（自分のダメージもなし）、攻撃補助で味方の攻撃力増加など、前方にいる仲間の能力を上げる。また、キャラによっては間接攻撃も可能だ。

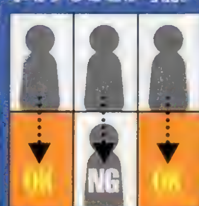
●補助効果

1回だけ仲間を防御したり、敵へのダメージを増加させる。



●間接攻撃

自分の前に仲間がいない場合のみ、敵に攻撃をすることが可能。



後列 ◆HP回復でホッとひと息

最後尾の列では、回復能力がある場合のみ、HPの回復を行う。回復能力は、自分だけ回復できる「自回復」と、自分以外の列全員を回復できる「列回復」の2種類がある。

●自回復

騎士や幻術師などが持つ能力。自分のHPだけを回復する。

●列回復

後列全員を回復できるが、自分は回復しない。僧侶や神官が持つ。



●クリティカルチャージについて

回復量が自分のHP＋1を超えると、超えた分は潜在的に蓄積され、次に攻撃するときその蓄積分だけ攻撃力が増加する。

パーティ編成の具体例

基本1 長期型 (ローテーション前提)

防御補助と列回復を組み合わせ、全キャラを敵のダメージに1回以上耐えられるように設定。あとは毎回ローテーションをする。決定的な攻撃力がなく、戦闘が長期化するのが欠点。



基本2 速攻型 (非ローテーション前提)

とにかく前列の攻撃力を高めて、ローテーションをしないで一気に決着をつけるタイプ。敵がこちらのローテーションに合わせてHPを回復してくる場合、とくに有効な編成となる。



応用1 ◆特定のキャラを守る



応用2 ◆チャージを活用する



こんな編成はダメ!!

①前列を空ける　②回復できない



お茶の水騎兵隊 業務日誌 このたび御茶ノ水騎兵隊に召集されました、ババンゴ古川です。ここでは攻略に役立つワンポイントや、私の無謀な編成術の数々を公開していくつもりです。さて、さっそく編成についてひと言。上の「こんな編成はダメ」で列を空けるとありますが、絶対に空けちゃダメなんてことはなく、むしろ空けたほうがいい場合も多々あります。例えば、ターン制限がありローテーションするごとにHPが回復する敵の場合。短期決戦で臨まないときびしいときは、思いきった編成も必要なのです

ユニット 仲間になる職種の特性をチェック!!

モールモース編で仲間にすることができる職業は、15種類。ここでは各職業ごとの戦闘での特性を、一覧形式でまとめて紹介していこう。職業ごとに1～6人のキャラが仲間になるが、それぞれの名前や能力値などはすべて個別に設定されている。同じ職業なら、能力値の高いキャラを使おう。



騎士(主人公ほか2人)

自回復の能力と、防御補助の能力を持つ。攻撃するより、仲間を守る中列での仕事をメインにしよう。

バトルの特性	
後	自分を回復
中	前のキャラに防御補助
前	攻撃



戦士(バルほか2人)

高い攻撃能力とHPを持つが、中・後列での能力はなし。バルとそのほかの戦士の特性に違いはない。

バトルの特性	
後	なし
中	なし
前	攻撃



神官(フィルほか1人)

後列では列回復能力を持ち、中列では防御補助能力を持つ。フィルとその他の神官に特性の違いはなし。

バトルの特性	
後	自分以外を回復
中	前のキャラに防御補助
前	攻撃



幻術師(6人)

自回復を持ち、非常に素早いが、攻撃力は普通。大量に仲間になるが、実際に使うのは1～2人程度かも。

バトルの特性	
後	自分を回復
中	なし
前	攻撃



僧侶(3人)

後列での列回復と、中列での攻撃補助を持つ。自分の回復能力はないので、神官とセットで運用したい。

バトルの特性	
後	自分以外を回復
中	前のキャラに攻撃補助
前	攻撃



剣闘士(2人)

高い攻撃力に加え、攻撃補助を持つ超攻撃系キャラ。速攻型の編成をするときには欠かせない。

バトルの特性	
後	なし
中	前のキャラに攻撃補助
前	攻撃



魔術師(2人)

攻撃補助と防御補助の両方を持っているうえ、後列では列回復可能。ローテーション前提編成の要となる。

バトルの特性	
後	自分以外を回復
中	前のキャラに攻撃・防御補助
前	攻撃



魔女(2人)

魔術師と同様、攻撃補助と防御補助の両方を持っているが、回復能力はない。中列では頼りになる。

バトルの特性	
後	なし
中	前のキャラに攻撃・防御補助
前	攻撃



ヴァルキリー(2人)

中列で、前方に味方がいないときに発動する間接攻撃が強力。自回復の能力も持っている。

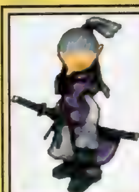
バトルの特性	
後	自分を回復
中	攻撃
前	攻撃



アーチャー(2人)

男性の間接攻撃キャラ。ヴァルキリーと同様に前列に出たときも攻撃が可能だが、回復能力はない。

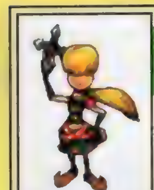
バトルの特性	
後	なし
中	攻撃
前	攻撃



サムライ(2人)

高い攻撃力＋攻撃補助能力を持つ。素早いうえ、攻撃力も剣闘士とほぼ同等。仲間になるのは中盤以降。

バトルの特性	
後	なし
中	前のキャラに攻撃補助
前	攻撃



ニンジャ(1人)

1回のダメージは少ないが、前列で2回攻撃をすることが可能。さらに後列では自回復の能力も持つ。

バトルの特性	
後	自分を回復
中	前のキャラに攻撃補助
前	攻撃



巫女(1人)

中列での防御補助と、後列での列回復能力を持つ。さらに前列では4回攻撃が可能。HPの低さが難。

バトルの特性	
後	自分以外を回復
中	前のキャラに防御補助
前	攻撃



祈祷師(1人)

防御補助に加え、自回復の能力を持つ。さらに、攻撃した相手を石化させる能力を持っている。

バトルの特性	
後	自分を回復
中	前のキャラに防御補助
前	攻撃



聖騎士(1人)

騎士の上位バージョン。防御補助＋攻撃補助の能力に加え、自回復の能力を持っている。

バトルの特性	
後	自分を回復
中	前のキャラに攻撃・防御補助
前	攻撃

※「バトルの特性」中の●はキャラクター、↓(橙)は攻撃補助動作、↓(緑)は防御補助動作、↓(赤)は直接（間接）攻撃、■は回復の対象を示します。

お茶の水騎兵隊 業務日誌 前ページで触れた「クリティカルチャージ」について、補足説明。これは、キャラの体力が満タンのときにさらに回復を重ねて、最大HPの2倍以上の値まで回復したときに発生します。つまり、最大HPが20のキャラは、体力満タンのときに20ポイント以上の回復を受けることで、発生するのです。チャージすると、ためたHPの分だけ攻撃力が増すので超強力！ 狙って出せるようになると、かなり心強いですよ。ただし、敵の攻撃を受けると、チャージが解除されてしまうので注意。

ミッション モールモースの騎兵隊 ミッション攻略

ここでは、モールモース編でのミッションを、ラスボス直前まで完全攻略。各ミッションでのオススメキャラや必勝編成を紹介していくぞ。壮大なチュートリアルとも言うべきこのモールモース編では、登場する敵や仲間キャラのパラメータは完全固定なので、運のよしあしは関係なし。編成さえしっかり行えば、負けることはないのだ。クリア後に始まる本編（アルメセラ年代記）に備え、しっかり編成をマスターしよう!!



MISSION1 黄昏の森

バトル 4回

見習い騎士の主人公は、村人バルの依頼で探索した森で、魔物に襲われた少女を助ける。だが、少女の意識が回復しないため、主人公はバルとともに薬の材料を求め、黄昏の森へと赴く…



●DPSオススメユニットデータ

名前	職種	HP	攻	速	間攻	攻補	防補	回
主人公	騎士	24	8	5	0	0	12	18自
バル	戦士	30	9	12	0	0	0	0
ホックル	幻術師	16	10	17.5	0	0	0	16自
ラッフル	幻術師	18	11	18	0	0	0	16自
ルッケル	幻術師	20	12	19	0	0	0	17自
ソッコル	幻術師	22	9	20	0	0	0	18自
メッケル	幻術師	17	7	17.5	0	0	0	16自
ヒックル	幻術師	22	9	19	0	0	0	22自

◆主人公の特性を覚えよう!!

最初のミッションだけあって、大量のヒントメッセージが出るのでそれに従って戦おう。ポイントは第3戦。敵はバルを狙ってくるので、彼の後ろに主人公を置いて守ろう。

共通編成パターン



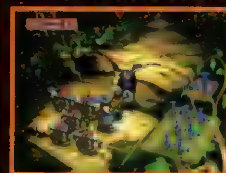
▲防御能力のない戦士（バル）の後ろに騎士（主人公）。4戦目では、バルを「一番HPが低い幻術師」に変更。

●出現魔物データ

名前	HP	攻	速	回	特殊	思考
妖獣ムイン(1)	92	12	8	0	—	体力の低いものを狙う
妖獣ムイン(2)	120	12	8	0	—	体力の低いものを狙う
怪鳥ホルボーロ(1)	160	15	22	20	—	戦士優先
怪鳥ホルボーロ(2)	160	16	22	8	—	体力の低いものを狙う

CHECK POINT 主人公の防御補助を使え!!

ここで覚える点は、防御補助の使い方。防御補助を実行しても、実行したキャラはダメージを受けない。使わない手はないのだ。

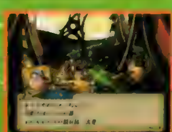


◀ただし、補助できるのは1ローテーションに1回だけ。

MISSION2 あかつきの森

バトル 3回

ふがいない騎士団を抜けた主人公は、バルをはじめとする村の若者たちとモールモースの騎兵隊を設立。手始めに、森へ魔物退治に向かう。



●DPSオススメユニットデータ

名前	職種	HP	攻	速	間攻	攻補	防補	回
主人公	騎士	24	8	5	0	0	12	18自
バル	戦士	30	9	12	0	0	0	0
ウルベルディル	戦士	24	5	7.5	0	0	0	0
グラムボルド	戦士	25	6	8	0	0	0	0
ビルドール	戦士	28	7	12	0	0	0	0
フィル	神官	22	7	8	0	0	9	22列
セルメア	神官	19	5	8	0	0	9	20列
ファリオン	僧侶	25	5	4	0	9	0	17列
エラウス	僧侶	30	6	5	0	10	0	20列

◆複数攻撃の敵が登場!!

第3戦では、特殊攻撃として複数攻撃をしてくる敵が登場。何ターン目に特殊攻撃が出るかは事前にチェック可能なので、ローテーション調整で対処しよう。

●出現魔物データ

名前	HP	攻	速	回	特殊	思考
怪鳥ラウボーロ	150	18	16	0		戦士優先
幻獣ヌウト	160	18	17	0	—	列回復者優先
幻獣ヘムウト	170	18	18	0	複6×4	列回復者優先

共通編成パターン①



▲間接攻撃が狙われる場合は、神官と僧侶をセットで配置。お互いに回復させる。毎ターンローテーションすること。

共通編成パターン②



▲第1戦では、[illegible]ーンに[illegible]ないようにローテーションを調整しよう。

MISSION3 ウェリンボールの洞窟

バトル 5回

いがみあう魔法使い一族と剣闘士一族で、それぞれの若者同士が駆け落ち!! しかし駆け落ち先には魔物が……。

●DPSオススメユニットデータ

名前	職種	HP	攻	速	間攻	攻補	防補	回
主人公	騎士	24	8	5	0	0	12	18自
バル	戦士	30	9	12	0	0	0	0
ビルドール	戦士	28	7	12	0	0	0	0
フィル	神官	22	7	8	0	0	9	22列
セルメア	神官	19	5	8	0	0	9	20列
ファリオン	僧侶	25	5	4	0	9	0	17列
エラウス	僧侶	30	6	5	0	10	0	20列
ソッコル	幻術師	22	9	20	0	0	0	18自
モンゴ	剣闘士	25	14	3	0	9	0	0
ゾルゴス	剣闘士	30	19	5	0	13	0	0
アズリッタ	魔女	15	3	13	0	12	11	0
パムリット	魔女	20	5	19	0	20	15	0
ベルベラス	魔術師	15	3	3.5	0	14	5	12列
レムレモス	魔術師	20	5	5	0	20	10	16列

◆ローテーションしないで攻撃

ボスを含めて5回の戦闘があるが、すべてターン制限がある。敵はこちらのローテーションに対応してHPを回復するので、ローテーションをしないで一気に撃破しよう。

共通編成パターン



▲後列は誰でもOK。前中列全員に攻撃補助と防御補助をかければ、ボスも含め全戦ローテーションなしで勝てるぞ。

●出現魔物データ

名前	HP	攻	速	回	特殊	思考
魔獣ガルム(1)	150	10	8	12	—	気まぐれに攻撃
魔獣ガルム(2)	155	10	8	12	—	気まぐれに攻撃
魔獣ゲルマ(1)	165	12	12	15	—	気まぐれに攻撃
魔獣ゲルマ(2)	170	12	13	16	—	気まぐれに攻撃
魔竜アザント	220	14	2	40	—	気まぐれに攻撃

CHECK POINT 情報屋での仲間の出し入れ

このミッションから仲間が一気に増える。一度に連れて行けるのは14人までなので、事前に情報屋でメンバーを入れ替えておこう。



◀ミッションが始まると入れ替えできないぞ。

お茶の水騎兵隊 業務日誌 ここではミッション攻略記事中の表の見方について説明します。HP…ヒットポイント、攻…攻撃力、速…素早さ、間攻…間接攻撃時の攻撃力、攻補…攻撃補助の修正値、防補…防御補助の修正値、回…後列時のHP回復値（自…自回復、列…列回復）です。攻撃力の欄の文字は、石…攻撃した相手を石化することができる、列…列攻撃（列全員に数値分のダメージを与える）を示し、魔物データの「特殊」欄は、魔物が行う特殊攻撃（数値は攻撃力）を表しています。

MISSION4

しじまの森

バトル 3回

4つめの魔法の石を求め、のこぎり谷を訪れた騎兵隊。森には古いほこらがあるらしいが、魔物でいっぱいだという。弓使いの協力を受け、騎兵隊は森の中へと進んだ。

●DPSオススメユニットデータ

名前	職種	HP	攻	速	間攻	攻補	防補	回
主人公	騎士	24	8	5	—	—	12	18自
バル	戦士	30	9	12	—	—	—	—
ビルドール	戦士	28	7	12	—	—	—	—
フィル	神官	22	7	8	—	—	9	22列
エラウス	僧侶	30	6	5	—	10	—	20列
ゾルゴス	剣闘士	30	19	5	—	13	—	—
モンゴ	剣闘士	25	14	3	—	9	—	—
レムレモス	魔術師	20	5	5	—	20	10	16列
パムリット	魔女	20	5	19	—	20	15	—
アズリッタ	魔女	15	3	13	—	12	11	—
アルヴァラ	ヴァルキリー	21	6	15	21	—	—	18自
エルヴェ	ヴァルキリー	16	3	11	15	—	—	13自
アルヴァッハ	アーチャー	32	12	9	21	—	—	—
マルヴァド	アーチャー	24	5	8.5	14	—	—	—

◆弓使いを全員組み込む

この森に登場する敵は、ヴァルキリーかアーチャーがとどめを刺さないと、敗北となってしまう。攻撃力の高いユニットを編成から外し、弓使いを全員パーティに組み入れること。

共通編成パターン



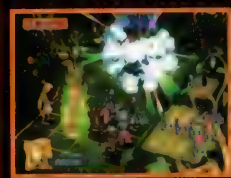
▲弓使いでジグザグに隊列を組めば、間接攻撃が連続されフルに攻撃力を引き出すことができる。最前列が自回復を持つヴァルキリーなので、ある程度の長期戦もこなせるぞ。

●出現魔物データ

名前	HP	攻	速	回	特殊	思考
モイン	185	13	—	15	—	体力の低いものを狙う
ズロウム	165	17	—	12	—	きまぐれに攻撃
グリュパン	190	12	—	18	列攻撃(6)	きまぐれに攻撃

CHECK POINT 間接攻撃の使い方

間接攻撃の最大の利点は、攻撃回数の増加。ローテーションしなければ、自身は攻撃されることなく、一方的に攻撃できるぞ。また、クリティカルチャージを出しやすいのも大きなメリットだ。



◀攻撃を受けないので、クリティカルをつぶされずにすむ。

MISSION5

王都の地下道

バトル 3回

魔法の石を入手した騎兵隊に、王都でフィルの母親が捕らえられたという知らせが入った。しかも、明日にも処刑が行われるという。その前に救い出さないと……

●DPSオススメユニットデータ

名前	職種	HP	攻	速	間攻	攻補	防補	回
主人公	騎士	24	8	5	—	—	12	18自
バル	戦士	30	9	12	—	—	—	—
ビルドール	戦士	28	7	12	—	—	—	—
フィル	神官	22	7	8	—	—	9	22列
エラウス	僧侶	30	6	5	—	10	—	20列
ゾルゴス	剣闘士	30	19	5	—	13	—	—
モンゴ	剣闘士	25	14	3	—	9	—	—
レムレモス	魔術師	20	5	5	—	20	10	16列
パムリット	魔女	20	5	19	—	20	15	—
アズリッタ	魔女	15	3	13	—	12	11	—
アルヴァラ	ヴァルキリー	21	6	15	21	—	—	18自
エルヴェ	ヴァルキリー	16	3	11	15	—	—	13自
アルヴァッハ	アーチャー	32	12	9	21	—	—	—
マルヴァド	アーチャー	24	5	8.5	14	—	—	—

◆強敵から先に倒していく

倒す順番
アザント
↓
オルマグ
↓
ゲルマ

登場する敵は3種類で、戦う順番はプレイヤーが選べる。あとに残る敵ほど強さが増すので、手ごわい敵から倒すことが重要だ。

共通編成パターン



▲速攻パターン。前衛にHPの高いキャラクターを並べ、ぎりぎりまでローテーションしないように戦う。後列には自回復できるキャラを並べ、クリティカルチャージを狙おう。

●出現魔物データ

名前	HP	攻	速	回	特殊	思考
ゲルマ(1)	160	12	—	13	—	体力の低いものを狙う
ゲルマ(2)	170	14	—	16	—	体力の低いものを狙う
ゲルマ(3)	220	17	—	18	—	体力の低いものを狙う
アザント(1)	165	14	16	6	—	気まぐれに攻撃
アザント(2)	180	16	20	13	列攻撃(8)	気まぐれに攻撃
アザント(3)	220	19	25	15	列攻撃(10)	気まぐれに攻撃
オルマグ(1)	170	16	—	8	—	気まぐれに攻撃
オルマグ(2)	190	18	—	10	—	気まぐれに攻撃
オルマグ(3)	220	21	—	12	—	気まぐれに攻撃

CHECK POINT 特定キャラを狙う敵の対策

列攻撃を持たない敵にはほぼ楽勝できる方法がある。狙われるキャラの後ろに防御補助キャラを置き、同列に列回復キャラを配置すればいい。これならダメージを抑えつつ、後列に下がったあとすぐに回復を受けられるのだ。

MISSION6

カルデロンの大聖堂

バトル 1回

無事フィルの母親を救い出した騎兵隊が、教会から出ようとしたところで神官と僧侶たちに取り囲まれてしまう。教会長を補佐するソショネックは、口を極めて騎兵隊をののしり、処刑を迫る。だが、フィルはソショネックの言動に矛盾があることに気づき、魔法の石の魔力を開放した。魔法の石から清らかな光が放たれ、聖堂中を照らし出すと、ソショネックの背後に、邪悪な影が浮かび上がった！

●DPSオススメユニットデータ

名前	職種	HP	攻	速	間攻	攻補	防補	回
主人公	騎士	24	8	5	—	—	12	18自
バル	戦士	30	9	12	—	—	—	—
ビルドール	戦士	28	7	12	—	—	—	—
フィル	神官	22	7	8	—	—	9	22列
エラウス	僧侶	30	6	5	—	10	—	20列
ゾルゴス	剣闘士	30	19	5	—	13	—	—
モンゴ	剣闘士	25	14	3	—	9	—	—
レムレモス	魔術師	20	5	5	—	20	10	16列
パムリット	魔女	20	5	19	—	20	15	—
アズリッタ	魔女	15	3	13	—	12	11	—
アルヴァラ	ヴァルキリー	21	6	15	21	—	—	18自
エルヴェ	ヴァルキリー	16	3	11	15	—	—	13自
アルヴァッハ	アーチャー	32	12	9	21	—	—	—
マルヴァド	アーチャー	24	5	8.5	14	—	—	—

◆怒りの一撃を必ず防ぐ

中盤の山場ともいえる戦闘で、難易度は若干高めだ。最も怖いのが、最大で24ダメージを受ける怒りの一撃。この攻撃が来るときには、HPの高いキャラと、防御補助を受けられるキャラで構成された列が、前列になっていなければならない。



◀怒りの一撃で最大級ダメージを受けても、耐えられる状態にしておこう。

●出現魔物データ

名前	HP	攻	速	回	特殊	思考
エルミ	220	12	12	15	怒りの一撃(16～24)	気まぐれに攻撃

編成パターン



▲ポイントは中列に配置したキャラ。どちらも防御補助を受けていないが、毎ターンローテーションさせて戦っていれば、敵が怒りの一撃を使うターンで、前列にいることはないのだ。それ以外のキャラは、防御補助を受けているか、十分HPが高いので、怒りの一撃だけで倒されることはない。ローテーションさえしていれば、確実に勝利できるぞ。

CHECK POINT 相手の攻撃に合わせたローテーションチェンジ

ゲーム終盤になると、特殊攻撃を繰り出してくる敵が非常に多くなってくる。特殊攻撃は決められたターンに繰り出されるので、戦闘開始時の列を調整し、特殊攻撃を受けるターンには、耐久力のある列が前列になるようにしておくことが必須となるぞ。毎ターンローテーションさせればいいというわけではないのだ。

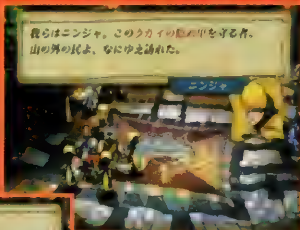
お茶の水騎兵隊 業務日誌

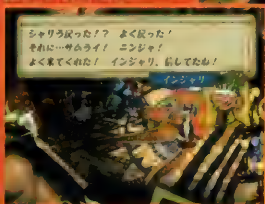
しじまの森で登場する弓使い、アーチャーとヴァルキリーの違いを解説。アーチャーはヴァルキリーに比べ、HPと前列に立ったときの攻撃力に優れ、ヴァルキリーはアーチャーよりも素早く、自回復能力を持っています。どちらのほうが使いやすいか、一概には言えませんが、列回復キャラが多ければアーチャー、そうでないならヴァルキリー、という感じになるでしょうか。また、列回復キャラの隣にヴァルキリーを配置し、クリティカルチャージを発生させやすくする、という戦法も有効ですよ。

MISSION7 山の下の道

バトル 4回

ソショネックを倒した騎兵隊は、つぎの魔法の石の情報を求め、マルダン大臣のもとを訪れた。大臣によれば、千年前に魔物を封じた勇者の墓が、オトラ山にあるらしい。さっそく山に向かった騎兵隊だが、山へと続く門は、サムライたちによって堅く閉ざされている。思わぬ足止めを食う騎兵隊。そこへ、山の頂上から、一人の巫女が救いを求めて駆け下りてきた……。





◀▲山の頂上にある神殿には、魔物が押し寄せてきていた。神殿を守る祈祷師と巫女、山に続く門を守るサムライとニンジャは、騎兵隊に協力を申し出た。勇者の墓を魔物から取り戻すべく、フィルたち一行は神殿の扉を開け、中に足を踏み入れる。

●DPSオススメユニットデータ

名前	職種	HP	攻	速	間攻	攻補	防補	回
主人公	騎士	30	10	7	—	—	16	20自
バル	戦士	35	11	14	—	—	—	—
ビルドール	戦士	30	9	13	—	—	—	—
フィル	神官	25	8	10	—	—	14	26列
エラウス	僧侶	32	6	5	—	10	—	20列
ゾルゴス	剣闘士	32	21	6	—	14	—	—
レムレモス	魔術師	21	6	6	—	21	11	17列
パムリット	魔女	22	6	20	—	21	16	—
アルヴァラ	ヴァルキリー	23	8	16	23	—	—	20自
アルヴァッハ	アーチャー	33	13	11	22	—	—	—
ヨラギ	サムライ	23	22	22.5	—	17	—	—
ユナ	ニンジャ	29	12×2	20	—	11	—	11自
イルシャ	巫女	20	6×4	19	—	—	16	16列
ミルチャク	祈祷師	20	(石)	6	—	—	17	21自

◆こまめに編成を整えていく

このステージでは、敵ごとに特定の人数でフォーメーションを組む必要がある。たとえば、ウクルーは3-3-1と指定されているが、これは前列3人、中列3人、後列1人という意味。これ以外の編成では、倒しても敗北になる。

●出現魔物データ

名前	HP	攻	速	回	特殊	思考
ウクルー	210	13	—	8	初回攻撃(9)	列回復者を狙う
アザント	230	14	12	12	列攻撃(8)	気まぐれに攻撃
スラーカ	210	7(列)	—	12	—	気まぐれに攻撃
ドロムリ	220	18	—	8	初回防御(20)	気まぐれに攻撃

VS ウクルー



▲3-3-1固定。敵は攻撃力がさほど高くない。騎兵隊にはニンジャやサムライなど、素早く、攻撃力が高いキャラが加入しているので、先制攻撃が仕掛けられる。一度もローテーションしないまま、敵を倒すこともできるのだ。

VS アザント



▲3-3-1固定。ほとんどウクルー戦と変わらない陣形でOK。1人が後列にまわらなければならないので、攻撃力が若干低下してしまうが、魔力攻撃も列攻撃で分散する。そのため、やはりローテーションせずに倒すことが可能。

VS スラーカ



▲4-2-1固定。敵は列攻撃してくるが、攻撃が1キャラに集中することがなく、ダメージも低いので、むしろ戦いやすい相手。前列に4人を割り振れるので、騎兵隊の攻撃力を高められる。このパターンがベストだろう。

VS ドロムリ



▲2-4-1固定。敵はやはり攻撃力が低いので、先制攻撃が可能。中列に弓使いを2人配置し、前列の2人には、攻撃補助能力や防御能力を持つ補助系を後ろにつけよう。このパターンならローテーションは不要だ。

MISSION8 四勇者の陵墓

バトル 4回

神殿の最深部に到達した騎兵隊は、魔法の石を使って封印された扉を開く。その扉の先の階段は、4つの墓が安置された地下室に続いていた。墓に刻まれた名前は、千年前に魔物を封じた、勇者たちのものだ。ここに魔法の石も眠っているのだろうか？

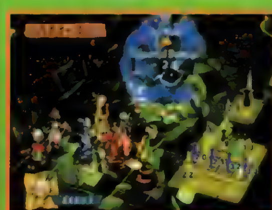


●DPSオススメユニットデータ

名前	職種	HP	攻	速	間攻	攻補	防補	回
主人公	騎士	30	10	7	—	—	16	20自
バル	戦士	35	11	14	—	—	—	—
ビルドール	戦士	30	9	13	—	—	—	—
フィル	神官	25	8	10	—	—	14	26列
エラウス	僧侶	32	6	5	—	10	—	20列
ゾルゴス	剣闘士	32	21	6	—	14	—	—
レムレモス	魔術師	21	6	6	—	21	11	17列
パムリット	魔女	22	6	20	—	21	16	—
アルヴァラ	ヴァルキリー	23	8	16	23	—	—	20自
アルヴァッハ	アーチャー	33	13	11	22	—	—	—
ヨラギ	サムライ	23	22	22.5	—	17	—	—
ユナ	ニンジャ	29	12×2	20	—	11	—	11自
イルシャ	巫女	20	6×4	19	—	—	16	16列
ミルチャク	祈祷師	20	(石)	6	—	—	17	21自

◆相性のいいキャラは残さず使え

このステージの敵、ビヴォイは、普通の魔物よりも強く属性の相性の影響を受ける。相性がいいキャラを優先して編成しよう。特に、ニンジャなどの強力なキャラでも、相性が不利なら編成から外すこと。



◀非力なキャラでも、大ダメージを与えられるのだ。

●出現魔物データ

名前	HP	攻	速	回	特殊	思考
赤のビヴォイ	220	14(列)	—	20	—	気まぐれに攻撃
青のビヴォイ	220	14(列)	—	20	—	気まぐれに攻撃
緑のビヴォイ	220	14(列)	—	20	—	気まぐれに攻撃
黄のビヴォイ	220	14(列)	—	20	—	気まぐれに攻撃

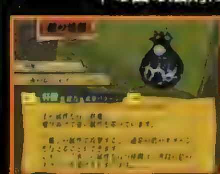
VS 青のビヴォイ



▲青のビヴォイは水属性の魔物。水属性に強いのは土属性、弱いのは火属性なので、それに注意して陣形を組む。また、ビヴォイ戦に共通して有効な戦法が、相性のいいキャラの後ろに、必ず攻撃補助能力を持つキャラを配置すること。攻撃力が跳ね上がり、すさまじいダメージを与えられるぞ。

CHECK POINT 五属性の関係

属性には相性が設定されており、下の図の法則にしたがってダメージが増減する。ビヴォイ戦では、その効果がさらに上昇するぞ。



◀弱点の属性を持つキャラをパーティに入れてはいけない。



◆矢印方向へのダメージが上昇

◆反対方向へのダメージは減少する

◆無属性は相性が存在しない

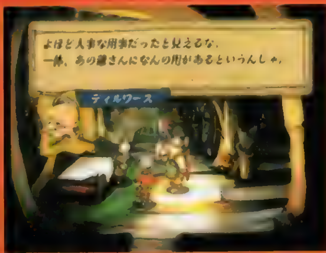
吾茶の水騎兵隊 業務日誌

フォーメーションを限定される場合の戦闘は、初期の隊列を指定通りにしている必要はありません。たとえば4－2－1という場合、前列2人、中列1人、後列4人という陣形で戦闘を始めてもかまわないのです。上の例では忠実に指定に従っていますが勘違いしないように！ ちなみに攻略ライターのHさんは、とどめを刺すときも指定通りの陣形でなければいけないのかと思っていたため、編成に頭を悩ませていましたが、2戦目で関係ないことがわかり、ちょっと切なくなっていました。

MISSION9 ジャリガードの洞窟

バトル 4回

魔法の石と一緒にあった古文書によると、生き残った勇者は3人。1人はアルメセラ王国を建国し、1人はカルデロン教会を興し、1人は姿を消したという。そして、フィルの母親は、以前、姿を消した勇者の末裔と名乗る人物に会っていた。騎兵隊は、残りの魔法の石の手がかりを求めて、勇者の末裔が住む森へと旅立っていった。



▶残念ながらジャリガードは留守だった。奥の洞窟にいるかもしれないというが……。

●DPSオススメユニットデータ

名前	職種	HP	攻	速	間攻	攻補	防補	回
主人公	騎士	30	10	7	―	―	16	20自
バル	戦士	35	11	14	―	―	―	―
ビルドール	戦士	30	9	13	―	―	―	―
フィル	神官	25	8	10	―	―	14	26列
エラウス	僧侶	32	6	5	―	10	―	20列
ゾルゴス	剣闘士	32	21	6	―	14	―	―
レムレモス	魔術師	21	6	6	―	21	11	17列
パムリット	魔女	22	6	20	―	21	16	―
アルヴァラ	ヴァルキリー	23	8	16	23	―	―	20自
アルヴァッハ	アーチャー	33	13	11	22	―	―	―
ヨラギ	サムライ	23	22	22.5	―	17	―	―
ユナ	ニンジャ	29	12×2	20	―	11	―	11自
イルシャ	巫女	20	6×4	19	―	―	16	16列
ミルチャク	祈祷師	20	7(石)	6	―	―	17	21自

◆疲労をためないようやりくりする

このステージには、連続した戦闘で蓄積される、疲労度が設定されている。疲労度が一定以上たまってしまうと、HPをのぞいた全能力値が、本来の数字の7割前後に落ちてしまうのだ。この疲労の蓄積を防ぐには、疲労したメンバーを交代させながら戦っていくしかない。メンバーの主力を欠きながら強敵と戦うのはきびしいので、戦う敵の順番を考える必要がある。このステージでもっとも苦戦するのはウドゥクなので、まずこれをベストメンバーで倒してしまう。続いて、モロクを倒す。残ったスラーカは、列攻撃しかしてこない、対処しやすい敵だ。疲労度のたまったメンバーを下げ、代わりのメンバーで戦っても、楽に倒すことが可能だぞ。

●出現魔物データ

名前	HP	攻	速	回	特殊	思考
スラーカ(1)	210	11(列)	―	12	―	気まぐれに攻撃
スラーカ(2)	210	11(列)	―	12	―	気まぐれに攻撃
モロク	220	14	10	16	連続5×3	気まぐれに攻撃
ウドゥク	235	16	12	18	連続5×4	体力の低いものを狙う



◀……いので、……たまるのは仕方ない。



▲HPが低いキャラを狙う習性に加え、連続攻撃をしてくるウドゥク。しかし、自回復を持つニンジャや主人公が攻撃目標となれば、それほど恐れることはない。残りは、回復のことを考えず、攻撃力の高いメンバーで固めよう。

CHECK POINT 疲労度をためずに戦う

疲労度は、減少したHPの分だけ加算されていく。よって、防御補助でダメージを受けずに戦っていれば、疲労度をためずに連戦をこなすことも可能なのだ。



◀速攻で一気に倒しきってしまうのも、有効な戦法。

MISSION10 夜の門

バトル 8回

ついに騎兵隊は7つの魔法の石を手にした。しかし、突如出現した魔騎士により、魔法の石は打ち砕かれてしまう。姿を消した魔騎士を追い、騎兵隊は最後の冒険に旅立つ。

●DPSオススメユニットデータ

名前	職種	HP	攻	速	間攻	攻補	防補	回
主人公	騎士	34	14	9	―	―	22	22自
バル	戦士	42	17	16	―	―	―	―
フィル	神官	28	10	12	―	―	22	30列
セルメア	神官	21	7	10	―	―	13	24列
エラウス	僧侶	33	7	6	―	11	―	22列
ガルサ	剣闘士	33	21	6	―	15	―	―
アズウェリン	魔術師	23	7	8	―	18	10	18列
ウェリンディア	魔女	22	7	20	―	16	15	―
ヴィラリ	ヴァルキリー	24	9	16	24	―	―	21自
ヴェク	アーチャー	34	12	12	23	―	―	―
ジョウセン	サムライ	20	21	20	―	14	―	―
ユナ	ニンジャ	30	13×2	21	―	12	―	12自
イルシャ	巫女	21	7×4	20	―	―	17	17列
メルレーン	聖騎士	35	17	13	―	22	22	18自

◆メルレーンをフル活用!

このステージに登場する敵の数は、これまでで最大の8体。しかし、出発直前に仲間になるメルレーンの力を借りれば、苦戦する場面はまったくない。また、このステージに入ると、ピーク時の年齢を過ぎてしまい、能力値が衰えている仲間がいるはず。若者と交代させておこう。

●出現魔物データ

名前	HP	攻	速	回	特殊	思考
ムイン	92	12	―	8	―	体力の低いものを狙う
ホルボーロ	145	16	―	22	―	体力の低いものを狙う
ヘムウト	180	18	―	18	複数6×4	体力の高いものを狙う
ゲルマ	165	12	15	12	―	気まぐれに攻撃
アザント	170	12	20	13	列攻撃(5)	気まぐれに攻撃
スラーカ	175	7(列)	―	12	―	気まぐれに攻撃
青のビヴォイ	180	12(列)	―	20	―	気まぐれに攻撃
モロク	190	8	10	16	連続5×2	気まぐれに攻撃



▲ローテーションのことをまったく考えていない、速攻型の編成。前列3人の素早さはいずれも20を超えており、ほとんどの敵より先に攻撃を仕掛けられる。さらに、攻撃補助能力に間接攻撃を加え、攻撃力は絶大。青のビヴォイまでの6匹は、すべて2ターンで倒すことができるぞ。



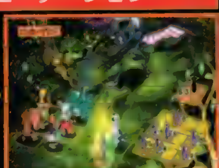
▲青のビヴォイ戦は、主力メンバーの1人、ニンジャが炎属性で相性が悪いため、編成から外したほうが安全。セオリー通り、列回復者の後ろに防御補助キャラを配置して、ローテーションしながら戦っていく。最後の敵、モロクも同じ。連続攻撃も、攻撃力が低いので脅威とはならないぞ。

CHECK POINT 特殊攻撃への対処法

まず、戦闘前に敵の情報を確認しておこう。特殊攻撃が発動するターンに、前列に耐久力のあるキャラがくるよう編成するのだ。

基本は先読みのローテーション





1 列攻撃対策

列回復を多用

一度に複数のキャラが攻撃されるが、ダメージは低いので対処はしやすい。3-2-2のような陣形で、各列に列回復キャラを配置すればOKだ。

2 連続(複数)攻撃対策

防御補助つきのキャラを配置

体力の低いキャラに攻撃が集中するのが怖い。複数回攻撃する敵に対しては、攻撃より防御を重視し、防御補助能力を持つキャラを多用しよう。



◀HPが高く、自回復もある主人公はオトリに。

お茶の水騎兵隊 業務日誌

最後の戦いの直前に、メンバー全員の年齢が加算される祝福の日が発生します。主人公をはじめとして、若者たちは能力値が上がりますが、中にはピーク年齢を過ぎてしまい、能力値が落ちる者も出てきます。特に、主戦力のサムライのヨラギ、魔女のパムリットがスタメン落ちするのが痛いところ。また、このあたりの世代交代問題は、アルメセラ年代記に入るとより切実になります。若手を育成すべきか、まだ働けるベテランを使うか……。野球やサッカーの監督の気持ちが少しだけわかるかも。

MISSION 11

影の参道

バトル 4回

国王率いる王国騎士団は、騎兵隊に先行して、事件の黒幕である魔物、ナグゾスサールと魔騎士を追っていた。それに続いて夜の門を抜けた騎兵隊が目にしたものは、ナグゾスサールと魔騎士によって壊滅させられた騎士団の姿だった。さらに、1000年にわたって封印されていた魔物の本城が、その不気味な姿を現す。ナグゾスサールは、城の内部で眠る魔物の復活を果たすべく、城の内部へと姿を消し、あとに残った魔騎士は、聖騎士メルレーンと一騎討ちを繰り広げる。しかし、メルレーンとの激闘の末、魔物に操られていた魔騎士は意識を取り戻し、城の内部への案内役を買って出るのだった。

●DPSオススメユニットデータ

名前	職種	HP	攻	速	間攻	攻補	防補	回
主人公	騎士	34	14	9	—	—	22	22自
ローダイネン	騎士	26	11	7	—	—	22	15自
バル	戦士	42	17	16	—	—	—	—
フィル	神官	28	10	12	—	—	22	30列
セルメア	神官	21	7	10	—	—	13	24列
エラウス	僧侶	33	7	6	—	11	—	22列
ガルサ	剣闘士	33	21	6	—	15	—	—
アズウェリン	魔術師	23	7	8	—	18	10	18列
ウェリンディア	魔女	22	7	20	—	16	15	—
ヴィラリ	ヴァルキリー	24	9	16	24	—	—	21自
ヴェク	アーチャー	34	12	12	23	—	—	—
ジョウセン	サムライ	20	21	20	—	14	—	—
ユナ	ニンジャ	30	13×2	21	—	12	—	12自
イルシャ	巫女	21	7×4	20	—	—	17	17列

◆疲労度はさほど気にしない

メルレーンが騎兵隊から抜けたため、戦力は大幅に低下。さらに、このステージは疲労度が蓄積されていく。しかし、敵の強さはジャリガートの洞窟とさほど変わらないので、苦労は少ない。まず、このステージ中では一番手ごわいゾドコルを、疲労度がないうちにベストメンバーで倒してしまおう。次に倒すのはキサイスだ。2戦をこなすと疲労が蓄積する主力キャラも出てくるだろうが、残った敵は列攻撃しかできないウールカなので、控えメンバーでも十分倒せるだろう。

共通編成パターン



▲自回復能力を持つキャラを多用した編成。毎ターンローテーションさせれば、安定感のある戦いができる。ローテーションしていれば大ダメージを受けることはないので、一度の戦闘で一気に疲労度が蓄積されることもなくなるぞ。倒す直前にはダメージを完全に回復させておけばベストだ。

●出現魔物データ

名前	HP	攻	速	回	特殊	思考
ウールカ(1)	240	12(列)	—	15	—	気まぐれに攻撃
ウールカ(2)	240	12(列)	—	15	—	気まぐれに攻撃
キサイス	250	18	10	17	列攻撃(14)	気まぐれに攻撃
ゾドコル	260	17	15	20	連続7×3	気まぐれに攻撃

VS ゾドコル



▲3、4ターンに繰り出してくる連続攻撃をしのげば、ほとんど勝利。この配置で、毎ターンローテーションしていけば、連続攻撃がくるターンに前列にいるのは、騎士かニンジャ。HPが高いのでやられる心配はないし、自回復能力があるので、疲労度の蓄積も最小限度に抑えられるぞ。



▲フィルの回復力が高いので、クリティカルチャージも出やすい。

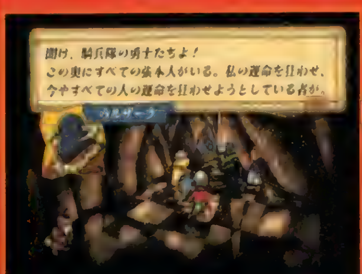
MISSION 12

惑わしの庭園

バトル 3回

影の参道を越え、魔の城へと続く回廊を進む騎兵隊。その途中、魔騎士は、ナグゾスサールに呪いをかけられたこと、そして、メルレーンと、その養父との関係を語った。騎兵隊は決意も新たに、城の中心へと突入していく。

モールモース編もいよいよ大詰めだ。



いよいよ最終決戦!!

◀メルレーンとの一騎討ちで傷ついた魔騎士は、戦闘に参加することはできない。魔騎士やメルレーンたちの無念は、騎兵隊が晴らしてやらないと――!

●DPSオススメユニットデータ

名前	職種	HP	攻	速	間攻	攻補	防補	回
主人公	騎士	34	14	9	—	—	22	22自
ローダイネン	騎士	26	11	7	—	—	22	15自
バル	戦士	42	17	16	—	—	—	—
フィル	神官	28	10	12	—	—	22	30列
セルメア	神官	21	7	10	—	—	13	24列
エラウス	僧侶	33	7	6	—	11	—	22列
ガルサ	剣闘士	33	21	6	—	15	—	—
アズウェリン	魔術師	23	7	8	—	18	10	18列
ウェリンディア	魔女	22	7	20	—	16	15	—
ヴィラリ	ヴァルキリー	24	9	16	24	—	—	21自
ヴェク	アーチャー	34	12	12	23	—	—	—
ジョウセン	サムライ	20	21	20	—	14	—	—
ユナ	ニンジャ	30	13×2	21	—	12	—	12自
イルシャ	巫女	21	7×4	20	—	—	17	17列

ラストバトルに勝利できたら アルメセラ年代記の幕が開く!

◆こまめに編成を整えていく

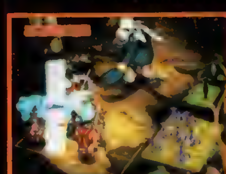
最後のボスを守る3匹の魔物は、いままで相手にしてきた敵とは比べものにならない強さを誇る。特に、特殊攻撃は回復能力封じやダメージ倍加など、かなり凶悪なもの。一戦ごとに編成を練りこまないと、勝利することは難しいぞ。

●出現魔物データ

名前	HP	攻	速	回	特殊	思考
パコール	300	14(列)	20	20	死の呪い(15)	気まぐれに攻撃
モルガロン	300	20	20	12	石化(16)	気まぐれに攻撃
オルグラド	320	15	10	10	力をためる	気まぐれに攻撃

CHECK POINT 防御補助キャラを縦に並べると鉄壁に

神官や魔術師など、回復系のキャラは総じてHPが低い。だが、お互いを防御補助能力でカバーすれば、耐久力は跳ね上がる。



◀列回復キャラを横や縦に並べるのは、基本中の基本。

VS モルガロン



▲モルガロンの特殊攻撃は、祈祷師の攻撃と同じ石化攻撃。ただし、石化してもローテーションすればもとに戻るので、実質被害はないと考えてもよい。HPが低いキャラには、きっちり防御補助をつけ、長期戦の構えで立ち向かおう。

VS パコール



▲普段は列攻撃をしてくるのであまり怖くないのだが、特殊攻撃の死の呪いは、回復能力を封じるもの。回復能力のないキャラを中央に配置し、オトリとしよう。パコールの属性(風)に強い、火属性のキャラを最優先で投入すること。

VS オルグラド



▲データだけ見ると、ほかの2体に比べて強さは劣る。しかし、特殊攻撃である「力をためる」を実行したあとは、ダメージが倍になるのだ。力をためた後のターンには、HPの高いキャラが前列になるようにローテーションしよう。

お茶の水騎兵隊 業務日誌
新特殊攻撃を使う3匹を倒すと、いよいよラスボス戦。今までは必勝の陣形というものが存在しましたが、ラスボス戦に限っては、100%勝てる陣形は今のところ見つかっていません。重要なのは、ローテーションするかしないかの判断。敵の攻撃が通常攻撃か特殊攻撃か、前列はそれに耐えられるのか、制限時間内に適確な判断をしなければいけません。最終的には、敵の攻撃が特定のキャラに集中しない「運」も必要になります。メルレーンがいれば勝てるのに、とは誰しも思うことでしょう。

PS ガンパレード・マーチ

『GPM』をやり込んだプレイヤーに捧げる、ネタばれ人物相関図&リプレイ攻略!!

発売中	▶¥5,800 ▶SCE
AVG	▶MC(4ブロック)

P.S. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

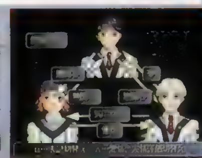
マップの所々に落ちている「腐ったサンドイッチ」。これまでは、特に拾う意味などなかったよね。体力と精神力が減るだけだし……。しかし、電撃プレイステーションD39収録のスペシャルセーブデータを使えば有効に活用できます。なぜなら、若宮が使えるから。なんと若宮に限っては、腐った食べ物を食べても全然OK なのです！ さあ、皆さんも、レッツ拾い食い!! これはなかなか新鮮ですよ（笑）。 （大&雅）

『GPM』の人物相関図を公開!&

電撃PlayStation D39収録

スペシャルセーブデータをリプレイ攻略!

今回は、『GPM』の登場人物たちの人間関係に迫ってみたぞ。また、前号で紹介した、電撃プレイステーションD39収録のスペシャルセーブデータのリプレイ攻略も行なっているので、ぜひ参考にしてほしい。

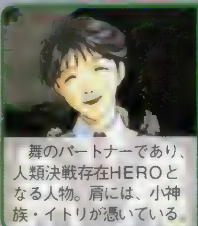


▶2周目では、人間関係の設定が、NPCの愛情・友情評価に反映されている。

ネタバレ注意!! 登場人物たちの関係をチェック!

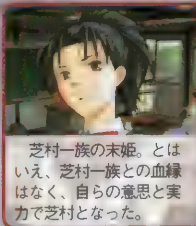
2周目開始時点での人物相関図

毎プレイごとに、違った人間関係が形成されていく『GPM』。ここでは、そういったゲーム中の流動的なものではなく、シナリオやキャラクター設定上における人間関係を相関図にしてみたぞ。ただし、ネタばれ要素も含まれているので、『GPM』初心者はあとのお楽しみにしておいたほうがいいかも。



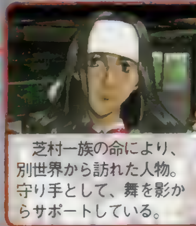
速水厚志
舞のパートナーであり、人類決戦存在HEROとなる人物。肩には、小神族・イトリが憑いている。

運命のパートナー



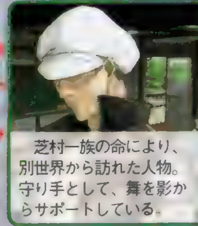
芝村舞
芝村一族の末姫。とはいえ、芝村一族との血縁はなく、自らの意思と実力で芝村となった。

影から守る



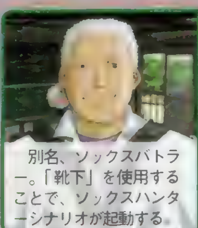
ヨーコ小杉
芝村一族の命により、別世界から訪れた人物。守り手として、舞を影からサポートしている。

義理の姉弟



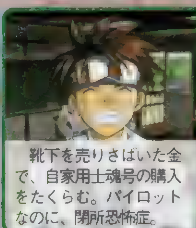
来須銀河
芝村一族の命により、別世界から訪れた人物。守り手として、舞を影からサポートしている。

憧れの先輩



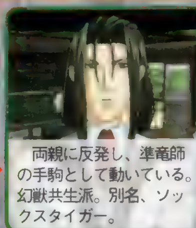
中村光弘
別名、ソックスバトラー。「靴下」を使用することで、ソックスハンターシナリオが起動する。

気が合う



滝川陽平
靴下を売りさばいた金で、自家用士魂号の購入をたくらむ。パイロットなのに、閉所恐怖症。

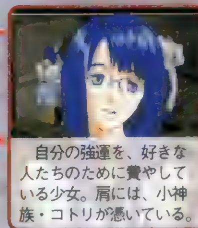
従兄妹



遠坂圭吾
両親に反発し、準竜師の手駒として動いている。幻獣共生派。別名、ソックスタイガー。

恋心

あのときの…



田辺真紀
自分の強運を、好きな人たちのために費やしている少女。肩には、小神族・コトリが憑いている。

計画に利用

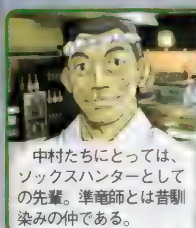


岩田裕
マッドサイエンティスト。過去に、舞の遺伝子治療を行なった経歴アリ。別名、ソックスバット。

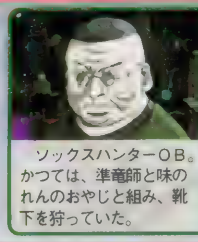
芝村として協力



芝村準竜師（芝村勝吏）
小隊の直属の指揮官にあたる人物。ソックスハンター協会内においては、Mr．Bとして暗躍する。



味のれんのおやじ
中村たちにとっては、ソックスハンターとしての先輩。準竜師とは昔馴染みの仲である。



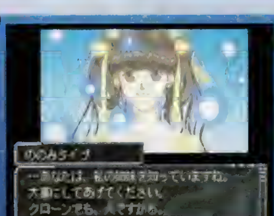
裏マーケットの店主
ソックスハンターOB。かつては、準竜師と味のれんのおやじと組み、靴下を狩っていた。

直属の部下

ソックスハンター協会構成員

補足 人物相関図に入っていない登場人物について

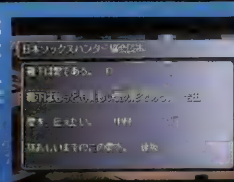
今回の人物相関図には入れていないが、ストーリー上、重要な位置にいる人物について、簡単に解説しておこう。
【ののみタイプ】「降下作戦」および、ののみ関連のイベントで登場。いわば、“実験の失敗作”ではないののみ。
【林凜子】“熊本の女傑”と呼称される、生徒会連合の総司令。
【映（あきら）】尚敬高校の廊下で遭うことができる女子校の生徒。イベントを進めていくと、悲しい結末に……。
【アリアン】岩田（本田）を媒介にして、別世界から『GPM』の世界に干渉している謎の人物。ひらたく言えば、ハッカー。



▲もし、ののみが成長したとすると、この「ののみタイプ」の容姿になる。

人間関係チェック① 「ソックスハンター協会」

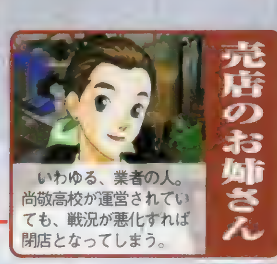
『GPM』の世界では、靴下は“紳士が好む、危険な香りを持つ嗜好品”とされている。そして、その靴下を深く愛する者たちによって組織作られているのが、「ソックスハンター協会」であり、「会員＝ソックスハンター」なのである。



▲協会の歴史的考察は、市立図書館で閲覧することができる。

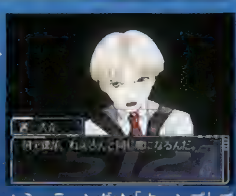
●開発元アルファ・システムのホームページは、http: //www.alfasystem.co.jp/。また、電撃オンラインHP(http://www.dengekionline.com/)にて「ガンパレード・マーチ」の特設掲示板を開設中。行き方はトップページ→電撃タウン→電撃マンション→電撃プレイステーションのページだ。みんなドシドシ書き込んでね。





人間関係チェック② 「森と茜」

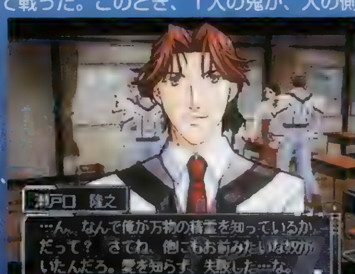
茜のヒネクレ具合と森の不器用さが絡み合った結果、「友情」では嫌悪、「愛情」では好感という微妙な関係に。ちなみに、〝性格が悪そうで生意気なうえに、頭がいい金髪の半ズボン〟というのは、森母娘のかなりツボなところらしい。



▲ミーティング➡「キャンプ」で2人の関係が垣間見られるぞ。

人間関係チェック③ 「瀬戸口とブータ」

約千年前に起きた、人と鬼との戦い。客人神であるブータは、当然、人の側に立って戦った。このとき、1人の鬼が、人の側の巫女に出会い、本来の〝あしきゆめ〟から〝よきゆめ〟となり、数多の悪鬼たちを屠った。この鬼こそが、のちの瀬戸口なのだ。ちなみに、瀬戸口は歴代で4人目になる「絢爛舞踏章」の獲得者という設定なのだ。



◀瀬戸口の瞳の色が紫なのは、彼が〝あしきゆめ〟の赤と、〝よきゆめ〟の青の間にある存在なため。よって、〝よきゆめ〟の一族の末裔である壬生屋の瞳は、当然、青い。



Vol.164

電撃プレイステーションD掲載！『GPM』選りすぐり9シナリオ リプレイ&トピック！

現在発売中の本誌増刊号、電撃プレイステーションD39に収録された『GPM』スペシャルセーブデータ。この中から、"攻略"をするにあたって特に難しいと思われる3つのシナリオを、リプレイ方式で攻略していくぞ。

★★★★

シナリオ3「一匹狼の掟」●みんなと仲良くなり、栄光も掴み取る!!

リプレイスタート！

第1・2週 基本ステータスのアップと問題解消のための訓練
3/5〜3/13

とりあえず、初期パラメータのままでは半日も活動できないので、体力・気力の訓練を行なった。また、田辺の場合は所持金が一瞬でゼロになってしまうイベントが発生するので、今町公園で拾える「金の延べ棒」を売って手に入れたお金を一気に使い切ることにする。裏マーケットと売店に行き、ステータスアップ系のアイテムと訓練効果アップ系のアイテムを買えるだけ買った。この時点では、発言力がマイナスのままなので、NPCたちと仲良くなることはできないが、遠坂とだけはイベントで仲良くなり、恋人関係になっておいた。

気力・体力のパラメータがそこそこまで上がったら、次は知力と魅力。知力をS評価にし、情報技能をレベル3まで上げれば、「電子妖精」が作れる。こうなれば、発言力−4000のハンデなど2日もあれば解消できる。また、NPCと仲良くなるには、発言力と魅力、そして話術技能は絶対に欠かせない。以上の方針で進めた結果、2週目終了の時点で、知力と魅力がS評価、情報技能をレベル3にまで鍛え上げることに成功した。

第3・4週 発言力不足は完全解消！さっそく提案をするべし
3/14〜3/27

この週から「電子妖精」の作成を行なうようにし、ついに3月18日に発言力がプラスになった。とはいえ、ガンガン提案するにはまだまだ足りないので、今後も「電子妖精」の作成は続けていくことに。これで、発言力不足の問題は完全に解消された。さて、発言力もたまり、話術技能をレベル3にまで上げたところで、さっそく提案をしまくることに。ただし、嫌われまくっている状態なので、たずねる系の提案で地道に友情・愛情評価を上げていった。また、提案を通りやすくするために、発言力がたまりしだい、昇進を陳情しておくことにした。

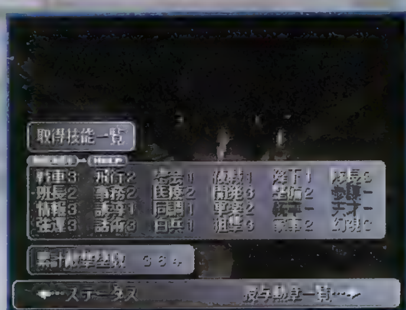
第5・6週 コマンド集めは順調に進行 そろそろ出撃の頃合いか
3/28〜4/10

5週目は、ひたすらNPCに提案を繰りかえす毎日であった。こうした地道な努力を続けた結果、6週目に入ったころには、友情・愛情評価が共にプラスになったNPCもちらほらと出始めた。ここからさらに仲良くなるべく、すでに運命の絆状態の遠坂から習得した「プレゼント」を提案。この作戦でまずは原と仲良くなり、「一緒に仕事をしない？」を習得。さっそく使いまくり、友情・愛情評価アップ&各種技能の習得に成功した。以降、この要領でNPCたちから次々とコマンドを集めていくことに。

必要なコマンドはほとんど習得したので、次は絢爛舞踏章への道を歩むべく、3番機のパイロットに異動。この際、NPCたちの部署も適材適所になるように陳情して異動させておいた。なお、運がいいのか悪いのか、3番機のパイロットになったその日の授業で降下技能を習得してしまったため、翌日に降下作戦イベントが発生。パラメータ的には苦しい戦闘となったが、なんとかクリア（ただし、機体は全損。翌日予備機と交換することに）。

降下作戦で、パイロットとしての技能不足がまざまざと感じられたので、狙撃技能と戦車技能をレベル3まで上げておいた。だが、戦闘での、もはや必須コマンドとも言える「狙いをつける」をまだ習得していないというのがキツイ……。

ちなみに、5週目以降の主な資金源は、遠坂から「交換しない？」で獲得した「金の延べ棒」だ。



◀NPCと一緒に仕事&訓練をしまくったため、無用な技能もたくさん習得している。

第7・8週 戦闘と人付き合いに追われる多忙な日々
4/11〜4/24

4月12日、ついに念願の「狙いをつける」（ついでに「回避」も）を習得。さらにそのあと、田代からライダーグローブをゲット！ この2つの効果はバツグンで、この日の出撃では、22体もの幻獣を撃墜することに成功した。これ以降の出撃でも、安定した撃墜数を弾き出し、絢爛舞踏章への道はもう開けたといった感じだ。

このころには、ほぼ全員のNPCと仲良くなっていた。しかし、さらに友情・愛情評価を高めるべく、「みんながんばろう」と「あの人を協力して」を連発。ゲーム開始時の状況がまるでウソだったかのような仲良し状態になることができた。

第9・10週 熊本城攻防戦を突破！絢爛舞踏章も悠々獲得
4/25〜5/8

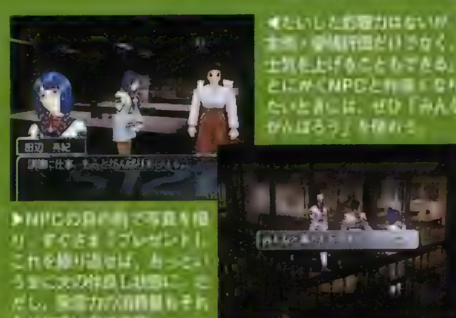
4月27日、ついに熊本城攻防戦が勃発。とはいえ、パラメータは万全の状態。不安要素は何もない。大したダメージもなく、累計54体を撃墜してクリアとなった。むしろ普段の出撃のほうが厳しい状況で、故障さらには全損となった戦闘もあった。ただ、それゆえに撃墜数が稼ぎやすく、ほどなく絢爛舞踏章を獲得することができた。さらには、準竜師へと昇進することにも成功し、"栄光を掴み取る"という目標は十分に達成できたといえる結果だろう。当然ながら、クリアランクはS。

戦況報告

始めは、かなり厳しいシナリオかと思ったが、序盤を乗り切ってしまえば、さほど苦労することなく進めることができた。このシナリオに、"プログラムの作成の禁止"とかいった制限を加えれば、かなり厳しく、もといおもしろくなるのではないだろうか。『情報収集セット』や『電子妖精』がナシだと、たったの−4000を盛り返すのに半月近くの日数を費やすことにも……。このリプレイを読んで、生ヌルイと感じた人は、ぜひこの制限付きでチャレンジしてもらいたい。

ワンポイントアドバイス 非特定でNPCと仲良くなるには？

このリプレイでは、ゲーム開始時の情けない状況からの逆転をテーマとしている。よって、仲良くなるべき対象はNPC全員だ。その際に非常に役に立った提案が、「あの人を協力して」と「みんながんばろう」だ。授業後の教室や、夜の校門前などといった、NPCが集っている状況下で使うことで、複数のNPCの友情・愛情評価をまとめて上げることができるのだ。ただし、話術技能や魅力のパラメータが不十分な状態で使ってしまうと、逆に複数のNPCの友情・愛情評価を一気に下げることになるので注意しよう。そのほかに、友情・愛情評価を上げるのに便利なのが「プレゼント」だ。「プレゼント」を使うと、アイテムが減ってしまうため損をした気にさせられる提案だろう。しかし、「デジタルカメラ」を使えば、いくらでも写真を量産することができるので、損な気にはならないし、プレゼント用のアイテムを用意する手間も省ける。場合によっては、「交換しない？」用のアイテムにしてもいい。ただし、この提案も、それなりの魅力&NPC間の友情・愛情評価が必要となってくるので、ちゃんと下準備を整えてから活用するように。



◀たいした影響力はないが、友情・愛情評価だけでなく、士気も上げることもできる。とにかくNPCと仲良くなりたいときには、ぜひ「みんながんばろう」を使おう。

▶NPCの目の前で写真を撮り、すぐさま「プレゼント」。これを繰り返せば、あっという間に[illegible]。ただし、発言力の消費[illegible]ので注意。

【公式！ 完全攻略本＋設定資料集「電撃ガンパレード・マーチ」制作決定！】2001年初頭、電撃プレイステーション編集部が誇る『GPM』攻略班による超豪華本が発売決定！ そんなわけで『ガンパレード・マーチ』のモノクロイラスト、4コママンガなどのハガキを緊急大募集（これまでに読者コーナー・PSの奴隷に掲載された作品も再収録予定）するぞ。熱いハガキは「電撃GPM」に即収録。あて先は…〒101−8305 DPSど係まで。しめ切りは…12月31日（当日消印有効）。

シナリオ4「司令就任」！ 思わぬ苦悩の日々に呆然唖然…

リプレイスタート！

第1週 司令として舞でプレイ開始！
3.5～3.6

3月5日に舞が司令として就任し、NPCのパラメータがすべてEランク、技能なし、無職という頭が痛くなるような状態で始まる。幸い、舞はパラメータがすべて1900、技能を全部取得していてオール3というスーパーマン状態なので自分1人でも何とかなりそうだが、司令では戦闘できない……困った。まず誰かを司令にすべく善行に……と思ったが、司令の技能がないので八方塞がり。さらに、舞とNPCの仲は最悪という設定なので命令を聞くはずもない。まずはみんなと仲良くなるしかなさそうだ。まず善行と会話しまくる。何とか恋愛状態まで上げた。

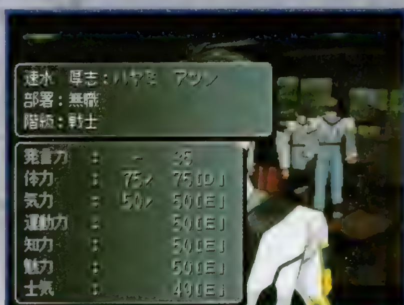
3月6日に突然、森が死亡！ がーん。昨日、ボーッとして森の企みに荷担してしまったのを忘れてた。犯人は坂上先生に違いない。舞が後を追いかけて坂上をにらみ返す。悲しんでいてもらちがあかないので、善行、原、石津と会話する。発言力は、初日に真紅のスカーフなど3つの受賞があったので3000以上あった。しかし、会話をすると消費が激しく、この日で尽きてしまった。

第2週 そんな！ 善行がいきなり部隊を去る！
3.7～3.13

3月7日になっても会話をし仲良くなることしかできない日々が続く。そんな退屈な日々に楔を打ったのは善行の部隊抜けである。「1万人の部下を従えて司令の仕事をしたい」とか言って、5121小隊を突然去っていったのだ。これには暫し呆然……。そうか、善行と仲良くしているとそれがあったか…。リセットをするのもなんなので、あきらめることに。授業終了後、早速「情報収集セル」をプログラミングして発言力の補充を行う。善行が去った今、誰を司令にしようか迷うところだが、舞が司令でもいいか……と半ば諦めムード。このパラメータなら、舞1人で幻獣を撃破できるのに……無念。3月8日になっても会話を続ける日々。原と石津は大親友に。次は、ののみや壬生屋と仲良くなろうかな……。3月9日も会話コマンドのみ実行。発言力が途中で尽きたので、情報収集セルを2つほど作った。夜中の3時になり、やる事もなくこの日は終了。次の日も会話。しかし、仲が悪いという設定のわりに、会話しようとすると話に割り込まれるケースが多い。やはりパラメータ1900がものをいっているようだ。つまり魅力の値も1900なのだ。ちょっと会話しにくくなってきた。次の日から会話だけでは能がないので、陳情してみることにした。案の定、誰も司令やパイロット、ましてや整備士にもできない。さすが技能なし、パラメータオールEである。しかし、例外として来須と若宮がスカウトにできるじゃありませんか！ 早速、来須と若宮をスカウトへ編入させた。3月12日に一応、スカウトが2人(苦笑)いるので出撃できるが、能力が低くて即死するのが目に見えているので思い留まる。はやく出撃したい！ 今日も会話しまくりの日々。会ったNPCと片っ端から会話する舞。これじゃ会話の通り魔だ。今はこれしかできないので我慢我慢。次の日に情報収集セルを2つ作って実行。発言力1600アップ。今日はプログラミングをしたので、会話がほとんどできず。

第3週 我慢できない自分を呪う！ 思わず出撃！
3.14～3.20

3月15日から男のNPCとも会話を始めた……。争奪戦が怖かったが「密会3」があるから大丈夫とふんだ。キャラは舞だが自分は男なので、男と会話するのは変な気分である。とりあえず、布団を干すときは立派な遠坂と集中的に会話。3月16日に遠坂との仲を大恋愛状態までアップ。告白されてしまったが、悩んだ挙げ句「イエス！」。これで金の延べ棒カップルの誕生だ。3月17日。次なる目標は、スカウトの職に就けた若宮・来須と仲良くなること。とにかく会話しまくり。もう何度実行しただろう…「何をしてるの？」とか「好きな人」とか。ほとんど、2日おきに情報収集セルを作っては会話する日々が続く。3月18日になり毎日、会話ばかり続けていたため、違うことを試したくなる……。そう！ 思わず「出撃命令」を出してしまった。フッ、何とかなるさ。相手はヒトウバンなどのザコばかりだろうし……と戦況を見ると、若宮と来須が死亡！ やっぱり(ガーン)！ これでAランククリアはなくなったわけだ……。3月19日になる。今回の結果から無謀な出撃は暫く自重することに。しかし、ここでひとつ問題が出てきた。どうやってNPCに技能を習得させるかだ。これぱかりは運次第のような…。つまり、NPCが自主的に技能を習得してくれないと部署変更で職に就けてやることができない。かといって、舞と「一緒に仕事をする」を実行して教えてやれる確率は少ないし……。3月20日に遠坂からデートに誘われていたが、遠坂からすっぽかされてしまった。まったくぅ～。仕方がないので自動情報収集セルを作る。なんか、会話と情報収集セル作りをするシナリオに感じてきた(苦笑)。



◀見よ！ この情けないパラメータを！ これがNPC全員同じなのだから泣ける！

第4週 人気者は困る！ みんな舞にメロメロ
3.21～3.27

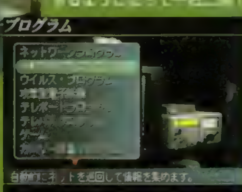
3月21日に原が整備の技能を習得したらしく、整備士関連に部署変更可能となっていた。マッハで整備士主任へ就任させることにした。なんかいよいよ部隊らしくなってきたぞ。願わくば、滝川に戦車技能を習得してほしいところだが。そろそろNPCのパラメータが気になるので「見る」コマンドで閲覧。う～ん、パラメータはまぁまぁ上昇している。平均してDランク。まれにCランクがある程度。このシナリオが「部隊を立て直す」という目的なら、5月までにみんなを職に就かせることも不可能じゃなさそうな雰囲気。で、今日も懲りずに会話しまくる。生理的に好きではなかった中村と会話。「靴下と＊＊を交換しない？」と言われたらどうしようと、ちょっとドキドキ(笑)。3月22日。恐れていた状態が起こった。今までもその傾向はあったが、ついにNPCが舞の後を付け回すようになっていたのだ。まるでRPGのパーティみたい(苦笑)。魅力1700台を保持しているので当たり前といえばそうかもしれないが……もしかして、私の魅力にメロメロ？ 3月25日に速水をパイロットへ！ なんかノッてきた。

戦況報告
ほぼ1月弱の報告だったが、部隊を立て直すという作業も意外におもしろいものだ。最初は会話するしか手がないので退屈だが、3月の半ば以降から効果が徐々に現れて、司令として統括するおもしろさが味わえる。3日目(3月7日)に善行が部隊を去ってしまったのは参ったが、どうやらイベントくさいので仕方がないかも。今回はあまり何も考えずに(もちろんリセットはせずに)ただひたすらなるようにまかせた感じかな？ 次はもうちょっと考えて挑戦しようっと。

ワンポイントアドバイス まずは会話をして仲良くなる！
このシナリオをどうプレイするかによって攻略法はまったく異なる。まじめに部隊を立て直すなら、リプレイのようにまず会話をして仲良くなり、NPCが自発的に技能習得してくれるのを待つのが常識だろう。毎日の始めに出撃するか否かの選択が出るので、誘いに負けず出撃を自重することだ。あとは、プレイヤーが舞でパラメータが強烈にイイので、自分の能力を上げる努力をしなくて良いのが助かる。これでノーマルパラメータだったらゾッとするが……。あと、定期的に実行するコマンドとして「情報収集セル」をプログラミングすることがあげられる。会話をしまくるということは発言力の消費が激しいので、発言力の補充は必須なのである。今回のリプレイでは2～3日おきに2つの情報収集セルを作っていたが、この作業だけは3月いっぱい続ける必要があるぞ。あとはNPCが技能習得してくれるのを待つだけなので、退屈だが苦労しないプレイが楽しめる。一方、今回は試さなかったが、弱いNPCを利用して全員戦死プレイをすることも簡単だと思うぞ。「GPM」の良さは、状況を応用していろんなプレイが楽しめる自由度にあるのだから――。



◀とにかく会話してNPCと仲良くなること。会話して仲良くなるということは、[illegible]



▶舞ならではのプログラミング[illegible]

シナリオ7「絶望の日」●絶望的な状況下からランクSクリアを目指す!

リプレイスタート!

第1・2週 3/5〜3/13 死なせないことが勝利! 序盤は戦闘に集中せよ

このシナリオを攻略する際に最優先事項としたことは、ＮＰＣを戦死させないようにすることだ。幸い、今町公園の「金の延べ棒」は健在なので、これを資金源とし、パイロット用に「展開式増加装甲」、スカウト用に「レールガン」、そして複座型には欠かせない「多目的ミサイル倉」を裏マーケットで購入した。当面の間は陳情ができないので、お金はムダに使えない。深夜の訓練用の回復アイテムは、調理場兼食堂で作れる「手作り弁当」で間に合わせることにした。まず鍛えたのは、当然、体力と気力。だが、まだ１・２週目だというのにもかかわらず、２日に１回のペースで出撃命令が下るため、思うように訓練がはかどらない。なんとか２週目が終わる前までには体力・気力、そして運動力をＳ評価にまでアップさせたが、技能訓練はまったく手付かずといった状態であった。

第3・4週 3/14〜3/27 いよいよ絶望の地へ… ここが堪えどころだ!!

出撃の合間をぬい、狙撃技能をレベル２に、夜戦技能をレベル３にまでアップさせた。３週目における転戦地は九州の北側、すなわちまだ人類側が優勢を保っている地区である。ひんぱんに出撃命令が下るのは困りものだが、出現するのはナーガやきたかぜゾンビといったザコレベルの幻獣がメインだ。だが、ほどなく九州全土が幻獣側の勢力に蹂躙されるのは目に見えている。激戦区へ転戦せざるをえない戦況になる前に、ここで撃墜数を可能なかぎり稼いでおくことにした。しかし、そう決めた矢先の３月16日に、問題の多すぎる配置換えが発生。３番機整備士であった狩谷が２番機のパイロットに異動となってしまった……。これにより、プレイヤーキャラである速水が駆る３番機の整備効率が確実に低下。さらに、当然、狩谷はパイロットとしてはパラメータ不足であり、しかもウォードレスを着ることができないＮＰＣなため、機体が破壊されたときに脱出することができずに戦死してしまうのだ。こういった小隊の問題を解消することができないのが、発言力不足の最もツライところだろう。

４週目の初日の３月21日、ついに九州南部の激戦区へ転戦することに。少ないながらも友軍機がついたため、16体を撃墜し大勝を収めることができた。だが、この戦闘で「煙幕弾頭」と「多目的ミサイル倉」のストックがゼロに……。これでは、スキュラやミノタウルスの軍団に対抗することはできない。できれば避けたかった手段だが、裏マーケットから「ブレイン・ハレルヤ」を4個万引きし、資金源とした。これでしばらくは乗り切れるようになった。あとは、NPCが必要な物資を陳情してくれることを願うばかりである。

第5・6週 3/28〜4/10 戦況は最悪に… 戦略的撤退を実行

ことの始まりは、滝川がスカウトに異動となったことであった。その翌日、若宮がスカウトに復帰し、滝川がふたたび無職となった。これで収まったかと思えば、岩田が司令になり、善行はスカウトに。さらに、滝川がまたもやスカウトになり、善行が無職。結局、若宮、善行、茜といった、明らかに有能な人物が無職となり、各機体につき整備士が2人ずつしかいないという状態で落ち着いてしまった。

戦況はいよいよ悪化、友軍機は日に日に減っていく。戦闘も疲弊を重ねるばかりとなり、4月5日の戦闘を終えた時点で、「煙幕弾頭」と「多目的ミサイル倉」が残り１ずつ。３番機は予備機体と交換となってしまった。この状態でムリに戦闘を続けたところで、まともに撃墜数を稼ぐことは不可能。しばらくの間、戦闘開始直後に撤退することに。この間に、機体性能のアップと「電子妖精」の作成による発言力の立て直し、さらに、この戦況に対抗しうる兵器「N.E.P」の入手を計画する。この時点で、発言力は－26000程度、累計撃墜数は183体。ここまで、知力や情報、開発技能に関しては手付かずの状態であったため、絢爛舞踏章の獲得に間に合うかどうかはギリギリのタイミングとなるが、もはや打開策はこれしかない。とりあえず6週目の間に、開発技能をレベル3までアップさせた。



◀「N.E.P」さえ手に入れれば、圧倒的な戦力差をひっくり返すことが可能になる。

第7・8週 4/11〜4/24 N.E.Pは間に合わない!? 打開策はあるのか……

７週目のうちに、訓練で知力をS評価まで上げ、情報技能をレベル3までアップさせた。そののち、プログラム作成の成功率を上げるべく、売店で「シャーペン」と「ノート」を購入。1日2個を目標に、毎日ひたすら「電子妖精」の作成だけを行なうようにした。だが、2日に1回のペースで出撃命令が下されるため、なかなか発言力が増えない。やはり間に合わないかと考え始めたとき、ふと思い出したのが参謀技能であった。参謀技能をレベルアップさせれば、陳情に必要な発言力は減らせる。さっそく参謀技能をレベル3までアップさせたところ、陳情するのに発言力が40000も必要だった「N.E.P」が、たったの28000で陳情できるようになった。これなら何とか間に合うはず。さらに保険として、勝てそうな場合のみ戦闘を行なった（これにより、8週目終了時点での累計撃墜数が201体となる）。

第9・10週 4/25〜5/8 ギリギリの大逆転! 絢爛舞踏章を獲得!!

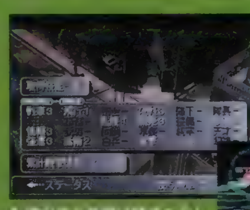
4月27日、ついに発言力が28000を突破！ さっそく「N.E.P」を陳情した。だが、残された日数はわずか12日（5月10日は含まず）。ちょっと苦しいかと思ったが……。幻獣の勢力が圧倒的であったため、8日間のうちに7回もの出撃命令が下された。戦果は、「N.E.P」の圧倒的な火力により、1回の戦闘で平均18体を撃墜。予想外にあっさりと累計撃破数300を突破した。すでに、人類側の圧倒的不利による熊本撤退イベントが発生していたが、5月6日に絢爛舞踏章を獲得し、その日のうちに○○戦イベントを起こしてランクSクリアとなった。全体を通して、ほとんど敗戦同然の展開であったが、結果的には"攻略成功"となった。

戦況報告

「N.E.P」未入手で、激戦区で戦った回数は11回。その間、機体の修理と予備弾薬の確保に追われ、全体的なパラメータは横ばいの状態であった。これははっきり言って、ムダな消耗戦と言うしかないだろう。これにもう少し早く見切りをつけて、3月下旬から「N.E.P」獲得のために動いていたら、もっとラクに絢爛舞踏章を獲得できたハズ。『GPM』は、ラクをすることが至上のゲームではないが、このリプレイの目標という点から言うと、やや詰めの甘い展開であった。

ワンポイントアドバイス 決してムリな戦闘はせず ときにはリセットも…

このシナリオは、ほとんど戦闘モードオンリーの内容と言っていい。というのも、発言力がプラスになるころには、"悪いうわさ"の影響でNPCたちの友情評価が"最低の敵"となってしまっているからだ（しかも、デフォルトの提案コマンドが「指図」や「喧嘩を仕掛ける」）。例外的に、ののみだけは嫌わないでいてくれるが、中盤以降で"食料難"のイベントが発生してしまうと、話し掛けたことで、ののみが栄養不足で病死してしまうイベントが発生する危険性がある。以上の理由で、戦闘に集中すべきなのだが、ときには引くことも考えておいて欲しい。陳情ができないため、激戦を続けていれば物資が不足するのはまぬがれない。そんな状況で無理に戦闘をしても、余計に窮地に追い込まれるだけである。勝てないと判断したら、余計なダメージを受ける前に撤退。なるべく、万全の体制にあるときにだけ戦闘を行なうようにしよう。また、NPCによる配置換えなどが起きた場合、どうしても納得のいかないものであったら、リセットをしてやり直したほうがいい。邪道だが、有効な対策がほかにない以上、トラブル解決の糸口として、覚えておこう。

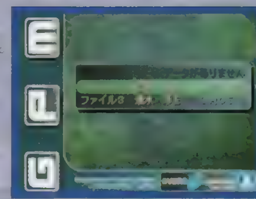


◀本当に必要な技能だけを習得し、きっちりとレベルを3までアップさせておく。このシナリオにおいては、ムダな技能を習得しているような余裕はどこにもないぞ。


▶ほかの3番機以外でたとしても、1、2番機のパイロットやスカウトのNPCが死んでしまっては意味がない。勝つことよりも、まず生存することを優先するように。

その他の6シナリオをワンポイント攻略！

「電撃プレイステーションD39」に収録されていたシナリオは全部で9つ。ここでは残りの6つをダイジェストというかたちで紹介していくぞ。どのシナリオも「こんなデータがROMに入っていたの？」と驚くようなものばかりで、遊び応えという面でも保証付き！　今まで、とことん『GPM』をやり込んだ人でもプレイせずにはいられないものばかりじゃないかな？　なかでも、普通では実現できない2周目の速水プレイと若宮プレイは必見だぞ！



シナリオ1 『GPM』シバムラティックバランス

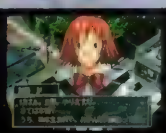
2周目で速水プレイができる！

開発者のひとり芝村氏が初期設定を行ったシナリオ。プレイヤーは速水で、敵戦力がオール100から始まるため戦闘の厳しさをズッシリ味わえるぞ。しかも、ゲーム開始直後に「生活環境の劣悪さ」に関するイベントが勃発！　有無も言わせずキャラ全員のHPが-100、士気-15になってしまう。さらに速水の体力が残り20なので、無闇に歩き回ると死んでしまうぞ！　かなり厳しい……。



▲あまりの環境の劣悪さに頭を抱える善行司令。HPがいきなり減ってしまうので、すぐにサンドイッチを食べたいところ。

CHECK!! ここが見どころ



2周目で、速水プレイをしたかった人の願いを叶えてくれるシナリオ。ゲーム開始早々に思わぬイベントに遭うが、その他は戦闘がやや厳しいのを除けば純粋な2周目プレイが楽しめる。

シナリオ6 靴下戦線異状あり！中村危機一髪

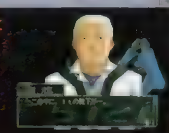
たった5日で靴下をコンプリートせよ！

中村のシナリオ「ソックスハンター」を5月6日から始めるという熱い内容。アイテム交換、ものを賭けて勝負など、あやゆる手を駆使してNPCの靴下を集めなければいけない。発言力が5000もあるため交換提案には事欠かないが、たった5日しかないというプレッシャーがプレイヤーを必要以上に焦らす。もちろん、ソックスハンターシナリオを進めるのもクリア（？）条件のひとつだ。



▲とにかく交換品を買うなり拾うなりあらゆる手段を尽くして確保し、アイテム交換提案で靴下をゲット！

CHECK!! ここが見どころ

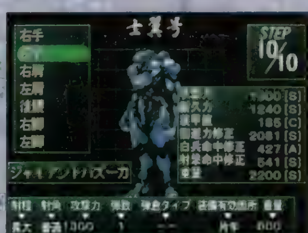


仲の良いNPCとはアイテム交換が成立しやすいが、そうでないNPCとは速攻で仲を深めること。アイテム欄に貯まった靴下は「使う」でアタッシュケースに格納できるぞ。

シナリオ2 フレームシフト

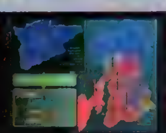
幻獣とガチンコ一本勝負！

敵味方ともに、すさまじい戦力でぶつかり合う総力戦シナリオ。ゲーム開始早々、いきなり食料難で体力・気力・士気が落ちてしまうため、作戦会議で「炊き出し」を可決させないと、NPCもろとも餓死しかねない2重苦の設定。餓死の危機から脱出し、さらに幻獣にも打ち勝たなければハッピーエンドは訪れない！ちなみに主人公は速水。2番機パイロットとして士翼号に搭乗している。



▲敵はかなりの戦力だが、速水搭乗の士翼号（2番機）をいかに使いこなすかが勝敗を左右する！

CHECK!! ここが見どころ



ゲーム開始日は4月25日。しかも敵戦力は南区域でオール500（人類0）という、人類が圧倒的に劣っている状況でゲームを始めなければいけない。短期間で勝負する詰め将棋的なシナリオ。

シナリオ8 スカウト・ポルカ

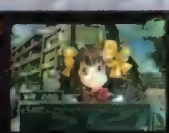
スカウトたちの熱きシナリオ！

プレイヤーはスカウトの若宮。パラメータはオール1000（体力のみ1900）、発言力5000（来須も若宮と同じパラメータ）で5月10日（最終日）にゲームが始まる。見どころは、熊本撤退戦でプレイヤーと来須のスカウトコンビが2人で幻獣たちに挑む熱き戦いだ。このプレイだけのために存在するシナリオなので、学園モードはほとんど楽しめないが、劣悪環境＆食料難でバタバタ倒れるNPCは見もの。



▲スカウトとして、ほぼ最高のパラメータで幻獣たちに一矢報いる！　スカウト戦を楽しみたい人のためにあるシナリオだ。

CHECK!! ここが見どころ

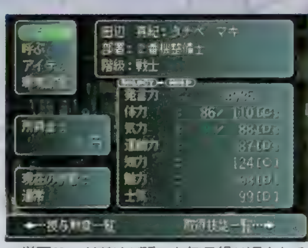


すぐにスカウト戦を楽しみたい人は、帰宅して一日を終了させよう。しかし、1日だけの学園生活をエンジョイしないのはもったいない！　食料難でNPCが倒れていく様子を見るのも一興!?

シナリオ5 常春学園

学園モードオンリーの平和な学校

純粋に学園モードだけを楽しむためのシナリオ。幻獣は出ず、善行司令も帰らず（いない）、じつに平和な世界となっている。プレイヤーキャラクターは田辺で、4月13日からゲーム開始！　どうやっても戦闘は起きないので、学園モードだけじっくり楽しみたい人には、この上ない贅沢なシナリオと言えそう。ゆえに、S ランククリアなどの野望に燃えている人はプレイしても……。あしからず。



▲学園モードだけが延々と毎日繰り返される。ふつうのゲームデータでは楽しめない設定なので、一度遊んでみてはどうかな？

CHECK!! ここが見どころ



プレイヤーキャラクターがなぜ田辺かは不明だが、不幸続きの彼女でも戦闘がなければ学園で大活躍（？）できるかもしれない。「田辺ラブ！」な人は、このシナリオで青春を謳歌しよう！

シナリオ9 ライト・バランス

『GPM』の難易度を下げたシナリオ

ステージ1のシナリオ同様、2周目の状態から速水プレイが楽しめる。シナリオを設定したのは『GPM』の基礎設計者で、このゲームのあらゆるデータを知り尽くした人がバランスを取ったもの。『GPM』をプレイしたものの、少し難しく感じた人向けに設定されているため、敵戦力などがやや下方修正されている。違ったゲームバランスで、2周目の速水プレイを楽しみたい人にもオススメ！



▲起こるイベントやゲーム全体の流れは『GPM』そのもの。純粋に、2周目で速水を使いたかった人には願ってもないシナリオだ。

CHECK!! ここが見どころ



ライトバランスということで、難易度が少々低くなっている。そのため、ヤリ込み要素よりも「初心者向け」という色合いが濃いバランスだ。1周目で泣いた人は、これでリトライ！

PS2 バウンサー

いよいよ攻略スタート！　テクニック&ストーリー中盤までを徹底攻略するぞ！

12 23 ACT	▶¥6,800　▶スクウェア ▶MC2(70KB)、4人プレイ可

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

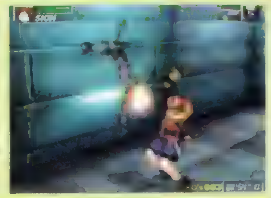
いやー、それにしてもキャラのなめらかなモデリングには正直驚かされました。特にドミニクのほっぺの丸みがグフェフェ…いやなんでもないです。話は変わりますが、みなさんのお気に入りのキャラは誰ですか？　個人的にはコウにほれました。故アンディ・フグ氏の大ファンなので、踵(カカト)落としをバリバリ決めて敵を倒すのが気持ちEです。スライディングの追い打ちもよく当たるし、一度は使ってみてくださいね。　（たいめー）

駆け出しバウンサーたちに贈る…　テクニック&ストーリー攻略！

3人のバウンサー（用心棒）のうち、いずれか1人を操作して群がる敵を倒す痛快ACT『バウンサー』。攻略第1回目の今回は、敵と戦う前に必ず覚えておきたい、基本テクニックを伝授。それらを踏まえたうえで、ストーリー序盤から中盤までの要注意ポイントをピックアップして攻略していくぞ。さらに、攻略の最後に本誌初公開となる新キャラも紹介しているので、そちらも忘れずにチェックしてほしい。

CHECK!　サバイバルモードで練習しよう。

プレイを始めたばかりのころは、技をうまく出せずにゲームオーバーになってしまうこともあるだろう。そんなときは、「サバイバルモード」で練習するといいぞ。このモードでは次々と敵が出現するので、技の練習をするにはもってこいなのだ。特に、ボタンの強・弱を使い分けるのは慣れが必要なので、このモードでよく練習しておこう。


▶技をマスターしてからストーリーモードに挑戦だ！

1 覚えておきたい基本テクニック集

プレイに役立つ5つの基本テクニックを紹介。見逃すな！

弱△×3コンボでダウンを奪え！

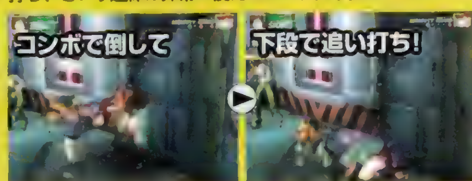
弱△×3のコンボは1発目の出が早く、敵にガードされてもスキが少ない。さらに3発目がヒットすれば、必ず敵がダウンするのだ（全キャラ共通）。ダウンを奪えれば、追い打ち（右を参照）もできるので、非常に有利になる。敵を倒すときは、弱△×3のコンボを使おう。ただし1発目のリーチが短いので、敵に密着してから出すことを心がけよう。


▲とにかく連打。強く押しすぎると別の技になるので要注意！

弱△×3コンボの利点	
	① 技の出が早い
	② 攻撃後のスキが少ない
	③ 敵をダウンさせられる

近くで倒れている敵に下段技で追い打ちだ！

ダウンした敵には当たり判定が残っており、一部の中段・下段技で追加ダメージを与えることが可能だ。弱△×3コンボ→敵がダウン後に中段・下段技で追い打ち、という連係は非常に使えるので、必ず覚えておこう！



◀この連係を覚えれば、戦いがより楽になること間違いなし。追い打ちをかけるクセがつくまで、「サバイバルモード」で練習しよう！

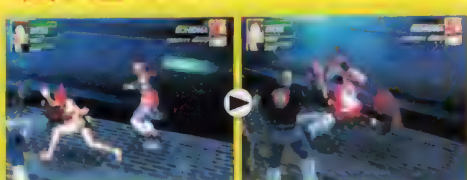
●キャラ別のオススメはこれだ！

右で紹介しているのは、ダウンしている複数の敵に追い打ち可能な技をピックアップしたものだ。ヴォルトは複数の敵に追い打ち可能な下段技を持っていないという理由から、ジャンプ攻撃のフライングボディープレスを採用している。この技はヴォルトの体全体に当たり判定があるので、ダウンしている敵への追い打ちに最適なのだ。

追い打ち用のオススメ技	
シオン	強×
ヴォルト	強○
コウ	✚キー任意+弱×

常に敵の背後に回り込もう！

敵の背後から攻撃すれば反撃、もしくはガードされることなくダメージを与えることができる。攻撃したい敵がほかの仲間と戦っているときに背後へ回り込み、弱△×3コンボでダメージを与えよう。常にこの戦法を心がければ、ダメージを最小限に抑えて、効率よく敵を倒すことができる。ぜひマスターしよう！


▲例えばエキドナ戦では、率先して手を出すようなマネはせず、じっくり攻めるのが重要。仲間とエキドナが戦っている間に背後へ回り、大振りの技を出したスキにコンボやそのほかの技をたたき込んでいこう。BPを稼ぎたいなら、仲間の攻撃でエキドナが虫の息になったところで、おもむろに攻撃を開始するといい。

敵の攻撃をガード後に反撃だ！

R1ボタンを押してガードしている間は、敵の上・中・下段の技を自動的にガードしてくれる（ただし正面からの攻撃のみ）。敵の攻撃を防いでからコンボで反撃し、追い打ちにつなげるという戦法は、本作の攻略の基本になる。



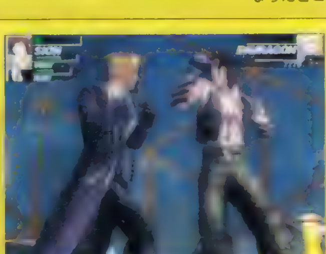
◀ボス戦では、多段コンボをガードしてから反撃、というセオリーが有効。背後に回り込めないときは、ガードしてから反撃するべし。

●ガード耐久値に要注意！

ガードには耐久値が存在するので、敵の攻撃を防ぎすぎると最終的にはガードができなくなる。回り込みなども使って、ガードに頼りすぎないようにしよう。ちなみに下がってしまったガード耐久値は、次のバトル時には元に戻るぞ。



トリニティラッシュは無理に決めるな！


▲見た目はハデだが、威力はイマイチ。

3人の合体技である「トリニティラッシュ（以下「TR」）」。COMが操作する2人の仲間のどちらかが、挑発ポーズをとったときにR2ボタンを押すと発動するぞ。そのあと「TR」専用のエフェクトが表示され、敵にダメージを与える。発動すれば必ず敵に当たる（一部のボスを除く）が、威力は低いので、たまに狙うぐらいでいい。

2 キャラ別全技表&オススメ技

ここでは、全キャラの技とあわせてDPSオススメの技をキャラごとに紹介するぞ。

シオン



シオンは出の早い技を多く持っており、戦いやすいキャラ。ただし、スタート直後は、体力・攻撃力・防御力が低い。序盤は、稼いだBPで3つのステータスを最低1つずつは上げておくこと。

	技名	コマンド
基本技	浴びせ蹴り	弱○
	旋風脚	強○
	バク宙蹴り	弱○、強○
	飛び回し蹴り	✚キー任意＋弱○
	空中二段蹴り	✚キー任意＋弱○、弱○
	ジャブ	弱△
	ワンツーパンチ	弱△、弱△
	コンボサイドキック	弱△、弱△、弱△
	上段後ろ回し蹴り	強△
	コークスクリューパンチ	弱△、強△
	ダッシュサイドキック・ライト	✚キー任意＋弱△
	蹴り上げ	弱□
	スイングアッパー	強□
	ダブルアッパー	強□、弱□
	飛び蹴り上げ	弱□、強□
	蹴り上げ三連	弱□、強□、弱□
	ダッシュサイドキック・レフト	✚キー任意＋弱□
	ストップロー	弱×
	バックスイープキック	強×
	クリティカルスイープ	弱×、強×
	スライディングキック	✚キー任意＋弱×
エクストラスキル	バスタースロウ	L1＋△
	トーピドーキック	L1＋□
	グラウンドスイープ	L1＋×（×連打で技が派生）
	フローティングマイン	L1＋○
	トルネードアッパー	L1＋△＋○
	ダブルナックル	L1＋□＋×
	ハリケーンブリッツ	L1＋○＋×

オススメ技

空中二段蹴り
スティックを倒した方向に、素早く飛び蹴りを2発出しながら進む。中間距離から、体力の少ない敵にトドメを刺すときに使うといいぞ。

トーピドーキック
低い姿勢から上に蹴り上げ、敵を遠くへ吹き飛ばす。姿勢が低くなるので、敵の攻撃を受けにくい。さらに当たれば必ずダウンを奪うことが可能。

ヴォルト



ヴォルトは最初から体力と攻撃力が高いパワーファイター。ただし、出が遅く出したあとのスキが大きい技が多いので、敵の反撃を受けやすい。常に敵に囲まれないような立ち回りが要求されるぞ。

	技名	コマンド
基本技	ダンクショット	弱○
	フライングボディプレス	強○
	フッキングラリアット・ライト	弱△
	フッキングラリアット・レフト	弱△、弱△
	フッキングラリアットコンボ	弱△、弱△、弱△
	クラッシュヘッドバッド	強△
	クラッシュストレート	弱△、強△
	フライングニールキック	✚キー任意＋弱△
	フロントキック	弱□
	ローリングソバット	強□
	ドロップキック	弱□、強□
	ランニングラリアット	✚キー任意＋弱□
	ストンピング	弱×
	足払い	強×
	ヘビーローキック	弱×、強×
エクストラスキル	ショルダーアッパー	L1＋△
	ハンマータイフーン	L1＋□
	リフトアップスラム	L1＋×
	パワーブリッジ	L1＋○
	キャノンボールストライク	L1＋△＋□
	アースシェイカー	L1＋□＋×
	ジャイアントスイング	L1＋×＋○

オススメ技

ランニングラリアット
スティックを倒した方向に走りながらラリアットを出す突進系の技。複数の敵にヒットするので、体力の少ない敵が密集しているところへ、この技を出してトドメを刺し、BPの倍率アップを狙おう。注意したいのが、技を出したあとに、立ったまま無防備になる点。敵にトドメを刺すとき以外は、使わないように。

ハンマータイフーン
体を回転させながら、ラリアットを繰り出す。回転する腕に当たった敵すべてにダメージを与え、さらにヒットすれば必ずダウンさせることが可能。敵に囲まれそうになったら、この技を出そう。また、ランニングラリアットと同様に、体力の少ない敵を集めてからこの技でトドメを刺せば、BPの倍率アップを狙えるぞ。

コウ



コウはリーチの長い蹴り技が多いので、中間距離の戦闘に向いている。ダブルサイドキックで中間距離からダウンを奪い、敵の起き上がりに弱△×3のコンボを重ねる、という戦法がオススメ。

	技名	コマンド
基本技	ローリングスタンプ	弱○
	フライングスピンキック	強○
	タイガーサイドキック	✚キー任意＋弱○
	ダブルサイドキック	✚キー任意＋弱○、弱○
	右手刀	弱△
	左手刀	弱△、弱△
	三連手刀	弱△、弱△、弱△
	上段回し蹴り	強△
	二連回し蹴り	強△、弱△
	三連回し蹴り	強△、弱△、弱△
	手刀アッパー	弱△、強△
	蹴り上げ	弱□
	胴回転踵落とし	強□
	ネリチャギ	弱□、強□
	下段後蹴り	弱×
	回転足払い	強×
	後蹴り足払い	弱×、強×
	草刈り蹴り	✚キー任意＋弱×
エクストラスキル	落鳳脚	L1＋×
	円月拳	L1＋□
	風雷旋	L1＋○
	山嵐	L1＋△
	天雷脚	L1＋○＋×
	虎連旋	L1＋□＋×
	騰空虎襲脚	L1＋△＋○
	猛虎連武脚	L1＋△＋□

オススメ技

胴回転踵落とし
コウの正面左側から右側に向かって、ひねりながら踵落としを出す技。倒れている敵に追い打ちをすることができる。至近距離に体力の少ない敵が倒れていたら、この技でトドメを刺すといいぞ。

風雷旋
回し蹴りを、上段から下段に連続して出す技。上段がガードされても下段が発生するので、非常に使いやすい。下段がヒットして敵がダウンしたら、すかさず胴回転踵落としで追い打ちをしよう。

3 バウンサーポイントの稼ぎ方

BPを稼ぐ効率のいい方法を、順を追って説明するので、ぜひマスターしよう！

1 複数の敵にまんべんなくダメージを与える

BPの倍率が上がる「チェインボーナス」をゲットするためには、一定の間隔で連続して敵を倒さなければならない。複数の敵にまんべんなくダメージを与え、「攻撃をあと1～2発当てれば倒せる」という状況を作ろう。

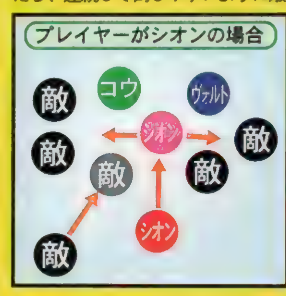
敵の体力に注意してみよう



▶画面右上の、敵の体力ゲージを常に見る。瀕死を示す赤いゲージが、複数表示されるような状況がベスト。

2 ダメージを与えた敵を1カ所に集める

複数の敵の体力ゲージが赤くなるまでダメージを与えたら、連続して倒しやすいように敵を1カ所に集める必要がある。そこで、左の図のようにプレイしているキャラを動かし、敵を誘導しよう。シオンが動けば敵もついてくるというわけだ。あとは、仲間にジャマされないうちに手早く倒してしまおう。



3 連続して敵を倒して倍率を上げていこう

瀕死の敵を1カ所に集めたら、最初の敵に攻撃しよう。「RECEIVED ○○BP!」と表示されたら、そのメッセージが消えないうちに2人目→3人目…と倒そう。するとBPの倍率も2倍→4倍と倍々にアップしていくのだ！

倍率ドンさらに倍！



▶「チェインボーナス」をゲットし、BPが2倍に増えた！　これを各エリアごとに決めていけば、BPを大量に獲得することができるぞ！

※エクストラスキルのコマンドは、ゲーム中では「ES＋○○」と表記されますが、ここではコントローラのボタンに準拠し「L1」と表記しました。

STORY
ストーリー攻略

「ストーリーモード」の序盤から中盤の流れをフローチャートで紹介。さらに初心者にとって、難関になるであろう6つのバトルを解説するので、プレイ時の参考にしてほしい。また、この6つのバトルは最初はゲームオーバーになる確率が高い。バトル直前で必ずセーブをしておくことを忘れずに！


▲基本テクニックを覚えてから挑もう!!

ストーリー攻略フローチャート

今回の攻略範囲内で発生するバトルを、フローチャート化して紹介。各チャート内にはバトルの場所、そこで出現する敵の種類と人数を掲載しているぞ。

ゲームスタート

1. バー「FATE」 MSF×5
2. 中央公園 MSF×5
3. 駅入口 警備兵×3
4. 駅構内 警備兵×5
5. 列車上 警備兵×6
6. 列車上 エキドナ×1　警備兵×2
7. カードキー探しイベント

- 成功：非常通路 警備兵×9 警備班×5
- 失敗：非常通路 警備兵×7 警備班×2 警備指揮官×3

❶ MSF（ミカド特殊工作部隊）戦

このバトルで操作に慣れておこう！

最初のバトルのためか、MSFはあまり攻撃してこない。弱△×3コンボなど、MSF相手に基本テクニックを練習するつもりで戦おう。ただしMSFは、ときどき宙返りをしてキャラの背後に移動し、威力の高い両手攻撃をしてくる。宙返りで背後をとられたら、すぐに移動して両手攻撃を回避すること。ちなみに、このバトルだけは負けてもゲームオーバーにならない。BPが気にならないなら、気軽に戦ってもOKだ。


▲1階の敵はあと回しでも大丈夫。


◀動きを止めずに戦うことが重要だぞ。

POINT

フィールドが狭いので囲まれるな！

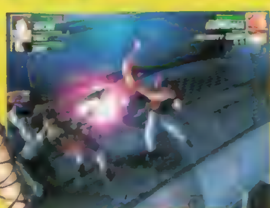
このバトルのフィールドは2階層になっており、どちらも非常にせまい。ガードばかりして動かないと、敵に囲まれて思わぬ大ダメージを受けることになるので注意が必要だ。また、1階にいる敵は2階の敵を倒してから戦えばOKだぞ。



❷ エキドナ戦

囲まれやすいので要注意！

❶のバトルと同様、列車の上が非常にせまいため敵に囲まれやすい。さらに、当たり判定の広いエキドナのコンボを、3人が固まっているときに食らうと、まとめて大ダメージを受けてしまう。敵味方が集まってきたら、その外に移動しつつ敵の背後に回り込んで攻撃しよう！


▲集団に巻き込まれるな！
▶離れた場所から、エキドナがコンボを出すのを待とう。

POINT

エキドナが回り始めたら近づかないように！



エキドナの攻撃の中で一番やっかいなのが、足を使った回転系のコンボ。当たり判定が非常に広いうえに、1発ヒットすると連続して食らってしまう。エキドナが回り始めたらすぐに離れて、コンボが終わったところを背後から攻撃しよう。

❸ カードキー探しイベント

イベントは必ず成功させておこう

カードキー探しイベントに失敗すると、5回のバトルと閉まるシャッターを走り抜けるイベント（失敗するとゲームオーバー）が追加される。ゲームオーバーの危険性が成功時よりも高いので、カードキー探しイベントは絶対に成功させておこう。

カードキー探しイベント

一定時間内に3つの箱を開けるのだ！

列車のブレーキが故障したムービーのあとに、発生するカードキー探しイベント。これを成功させる条件は、制限時間内に下で紹介している3つの箱を調べること（順番は自由）。調べるときは、箱の正面に立つだけでいい。落ち着いて調べれば簡単に成功することができるイベントだ。


▲箱の正面に移動するだけでOK。あせってむやみに動き回らないように。


①

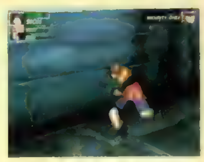

②


③

イベント成功

警備兵と3回連続バトル

3回のバトルで合計14人と戦う。1回目、2回目のバトルで大きくダメージを受けると、3回目のバトルが非常につらくなる。ガードや背後への回り込みをフル活用して、受けるダメージを最小限に抑えよう。


▲バトル後は、壁の矢印にそって奥へ進もう。

イベント失敗

5回のバトルとシャッター走り抜けイベント

ここでの最大の難所は、4回あるシャッター走り抜けイベントだ。シャッターが下まで降りる前に、走り抜けなければならない。特に、3回目と4回目には通路に箱が置いてあり、移動しづらいので注意しよう！


▲手前に向かって走るので距離感がつかみにくい。


▶エアキャリア上はせまく、回り込みにくい。ガード後の反撃を活用しよう。

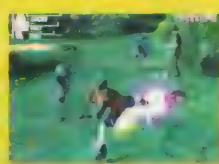
- **8 エアキャリア** — エアキャリア兵×3
- **9 空中庭園** — MSF×3　監視犬×2
- **10 空中庭園** — 無月×1　MSF×4
- **11 クリスタルドーム** — ドゥラガン×1　黒豹×1

以下次号

9 MSF＋監視犬

監視犬は中・下段技しか通用しないので気をつけろ!

MSFは、①のバトルのときよりも手数が多く、かなりの強敵。それに加えて、中・下段技しか当たらない監視犬も出現するとあって、厳しい戦いをしいられる。ガードを固めるよりも、フィールド内を常に移動して、敵の背後に回り込むチャンスをうかがいながら戦おう。


▲下段攻撃が勝利のカギ。


▲体当たりを食らうとダウンしてしまう。とにかく、監視犬の正面には絶対立たないこと!

下段技で削れ!

このバトルで初登場の監視犬は、下段技と一部の中段攻撃しか当たらない。しかも監視犬の正面に立つと、高い確率で体当たりをしてくるので、1対1で戦うのは非常に危険だ。監視犬が、ほかの2人のキャラを攻撃しているスキに、下段技で地道に体力を削っていこう。

10 無月戦

広いフィールドを生かして戦え!

エキドナ戦と同じく、3人が集まっているところに無月のコンボを食らうと、まとめてダメージを受けてしまう。幸い、フィールドが広いので逃げるスペースは十分にある。敵味方のキャラが1カ所に密集しかけたら、すぐにそこから退避しよう。長期戦は覚悟すること。


▶ほかの2人のキャラをオトリにして、無月に攻撃!


◀ダウン攻撃まで入るとかなり痛い。ガードを固めていこう。



P　O　I　N　T

無月の正面には絶対立たないように!

無月は操作しているキャラが自分の正面に立つと、高確率でコンボを出してくる。しかもコンボを食らってダウンしたあとに、蹴り技で追い打ちをかけてくるのだ!　ほかの2人のキャラをオトリにして、無月の左右か背後に回り込み、弱△×3コンボでチクチク攻めていこう。

10 ドゥラガン戦

黒豹は無視!　ドゥラガンを集中攻撃だ!!

今回の攻略範囲内で、間違いなく最強の敵であるドゥラガン。体力、攻撃力、防御力のすべてが高く、コンボからの追い打ちも使ってくる。ドゥラガンを、ほかの2人のキャラのところまで誘導し、3人で集中的に攻撃を加えよう。このバトルは、ドゥラガンを倒せば終了する。黒豹は相手にするだけ体力の無駄なので、完全に無視すること。


▲ドゥラガンをダウンさせたら、起きあがりに背後に回り込んで、次の攻撃の準備をしておこう。

P　O　I　N　T

BP稼ぎに黒豹と戦いたい人は…


◀できれば戦いたくない相手だが…。

黒豹は下段技と1部の中段技しか当たらない。攻めるなら、中・下段技でダウンを奪い、起きあがりにもう1度ダウンを奪える技を重ねて…という戦法がいい。BPを少しでも多く稼ぎたい人だけ戦おう。

P　O　I　N　T

ドゥラガンに「TR」は無効!


◀3人の攻撃をすべて返すとは…強い。

ドゥラガンには「トリニティラッシュ」でダメージを与えることはできない。しかし、成功時とはまったく違うグラフィックを見ることができる。余裕がある人は、1度見ておいても損はないだろう。





NEXT

次号は ストーリー中盤から終盤までを攻略!!

[illegible]らなる試練が待ち受ける[illegible]を救出できるの[illegible]人のバウンサーが抱える過去と[illegible]すべてのエピソードが複雑にからみあう[illegible]の新展開がめじろ押しの次号（[illegible]12日発売）[illegible]中盤から終盤までを一気に攻略!　もちろん、キャラごとの複雑な[illegible]の分岐も完全網羅する予定なので[illegible]ご期待!!

リアン・コールドウェル
敵か味方かもわからない、謎に包まれた美女。



新キャラも続々登場!

PS2

BLOOD THE LAST VAMPIRE<上·下巻>

発売直後の『BLOOD』を徹底攻略！　物語をより深く楽しむためのガイドとして活用せよ！

発売中 AVG	▶各¥5,800　▶SCE
	▶MC2（166KB以上）

P.S. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

PSの『ダブルキャスト』から、ず～っと「やるドラ」を担当させていただいてるんですが、正直『BLOOD』の新システムの数々には驚きました。とくにBSSは賛否両論だと思いますが、個人的には非常におもしろい試みだと思います。ただゲーム要素が強くなった反面、物語に集中できなかったりということもあり…。シナリオが魅力的なだけに、少し残念なところです。まぁ、詰まったときにはDPSを読む、ということで。宣伝(笑)。（袋）

上巻の後半までを4つのシナリオごとにチャート攻略

今回の攻略第1弾では、上巻の後半（1日目終了）までを徹底フォロー。チャート形式で解説しているので、誰でもバッドエンドにならずに進めるはずだ。ただしこのチャートは、あくまで一例なので、一度クリアしたあとは自分でいろいろなルートを試してみてほしい。またチャート以外には、クリアに不可欠な「BLOODサーチシステム（以下BSS）」起動のタイミングをバッチリ掲載。ページ下のリストを確認しながらプレイしていこう。





▲全選択肢がタイムロックなのも、重要なポイント。決断は素早く！
◀BSSの成否で、物語は大きく変わる。まずは発生場所を知ることだ。

今回の攻略＆チャートの見方

1 「できるだけ多くのシーンを見る」がコンセプト

今回のチャートは各シナリオをクリアするための一例であり、一部のBSSポイントは省略してある。また4つのシナリオを通して、できるだけ多くのシーンが見られる（＝達成率が上昇する）ように調整しているぞ。

2 チャート中の BSS に注意しよう

チャート中で「BSS」マークがあるものは、BSS起動によって出現する選択肢（または行動）だ。「BSS」のあとの番号は、ページ下のリストと連動しているので、シーンの前にタイミングを確認しておこう。

Check Point 1 メインとなるシナリオは全部で4パターン

マルチエンディングは「やるドラ」の特徴の1つだが、従来の「GOOD」に当たるのが以下の4つのシナリオ。今回は、これらのシナリオをクリアするためのルートを紹介していくぞ。

瑠璃亜編　クリア最難関！
自分と同じ「声」を聞くことができる瑠璃亜と、偶然出会った主人公。天真爛漫な彼女と行動するうち、主人公は瑠璃亜にひかれていく。だが、彼女には大きな秘密が……！

灯子編　初プレイにオススメ
街で偶然出会った、妖しい雰囲気をもつ女性、灯子。なぜか主人公に興味を示す彼女は、彼の「夢」について執拗にたずねてくる。はたして彼女の真意は……？

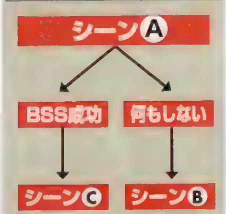
闇の王編　これぞ基本ルート？
ある日、久しく聞こえなかった「謎の声」が、再び主人公に呼びかける。それとともによみがえる記憶。「翼手」「闇の王」とは？　そして彼の過去に一体何が…？

究明編　小夜の正体に迫れ！
異形の怪物・翼手を狩る謎の少女、小夜。彼女の「仕事」の現場を偶然目撃してしまった主人公は、その光景に奇妙なデジャヴを感じる。2人は、過去に出会っていたのか!?

Check Point 2 BSSには2つのタイプある

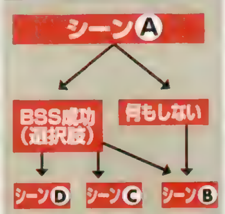
隠された分岐を探し出すBSSには、大きく分けて下の2タイプがある。とくに右のTYPE 2の場合は、BSS成功→タイムロックとなり、気が抜けない展開になるぞ。

TYPE 1　自動的に分岐



基本的に、成功すれば自動的に別のシーンへ進む。ほとんどのBSSはこのタイプ。

TYPE 2　選択肢が出現



BSSに成功しても、その後の選択をミスすると、かえって悪い結果になることも！

DANGER ムダなサーチはバッドエンドを招く

BSSのポイントを探すことは、プレイ中に欠かせない行動。だがここで注意したいのが「BLOODレベル（以下Bレベル）」の上昇だ。Bレベルは一部の選択肢を選んだときや、BSS失敗時に上昇し、一定以上になると強制的にバッドエンドへ分岐してしまう。関係ないシーンでのBSS起動は極力ひかえよう。



▶画面下部のバーが赤くなり始めたら、バッドエンドは近い。注意せよ！

「BLOODサーチシステム」のタイミング（BSS①～⑦）

クリアのための主要BSSポイントをバッチリ解説!!

ここでは今回の攻略中に登場する、BSS起動のタイミング（△ボタンを押すタイミング）を完全紹介！　各番号は、瑠璃亜編、灯子編、闇の王編、究明編のチャート内にあるBSSの番号に対応しているぞ

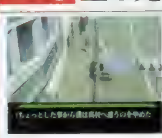
BSS①「なに？」



下のセリフが始まってすぐにサーチすると早すぎる場合も。セリフが終わる寸前にボタンを押すくらいがベストだ。

ポイント　主人公のモノローグ、「子離れしていない父親って～」中にサーチ

BSS②空を見上げる



シーンとしては、高校生の集団とすれ違ったあと。セリフを言い始めたのを確認してから押しても、十分間に合うぞ。

ポイント　主人公のモノローグ、「ちょっとしたことから僕は高校～」中にサーチ

BSS③「取りに戻るか」



直前の選択肢「そういえば財布を～」から、ほとんど間隔がないので注意。選択後にすぐサーチしてもOKだ。

ポイント　主人公のモノローグ、「いけない、忘れたみたいだ」中にサーチ

BSS④「!!」



セリフ後、小夜が歩き出し、主人公とすれ違う前にサーチ。歩き出してからすれ違うまでが、意外に短いので注意。

ポイント　主人公のモノローグ、「近所にあんな子～」のあとにサーチ

BSS⑤「!!」



音では判断できない場合は、男の顔がアップになったときにサーチを開始しよう。時間的には多少余裕がある。

ポイント　ヘッドフォンの男がアップになり、音楽が大きくなったらサーチ

BSS⑥「うん」



会話中なので反応しにくいが、下のセリフのあともしばらく受け付け時間はあるので、あわてずにボタンを押そう。

ポイント　主人公のセリフ、「……行かないよ」中にサーチ

BSS⑦「瑠璃亜……」



そこまでのセリフより、声のトーンが低くなるので注意。瑠璃亜が、うつむき加減の横顔を見せる瞬間がポイントだ。

ポイント　瑠璃亜のセリフ、「……もう、あたしには関係ないけどね」中にサーチ



瑠璃亜編

夜の街に居場所を求める少女・瑠璃亜 その心の奥にあるものは…？

中盤までは、従来の「やるドラ」のノリに近い、ラブラブな展開の瑠璃亜編。だがクリアするとなると、瑠璃亜の関心度（右参照）の存在やＢＳＳの頻度など、じつは全シナリオ中最も難易度が高い。今回のチャートでも、わずかなミスでバッドエンドになってしまうことがあるので要注意だ。

BLOOD CHECK 瑠璃亜の関心度がクリアのカギ

この瑠璃亜編では、「瑠璃亜の関心度」という内部パラメータがクリアのカギを握っている。チャート中で★の付いた選択肢を選ぶと関心度が＋１され、最終的に６以上にならないとクリアはできないのだ。

シーン別解説

SCENE1~2 瑠璃亜編の第１関門

最初の自宅にはＢＳＳポイントが１つあるが、タイミングは難しくない。重要なのは坂道のシーンだ。ＢＳＳ２から始まる３つのＢＳＳは、瑠璃亜編に入るための重要な要素となっている。そのなかでも、ＢＳＳ３と４の間隔が意外と短いので、サーチのタイミングが遅れないように気をつけること。

SCENE3 ほかのシナリオへの分岐点

地下鉄で神田へと向かうシーンは短いが、ほかのシナリオへの分岐点（＝瑠璃亜編から外れる）が多いので注意すること。まず重要なのがＢＳＳ５で、サーチをかけない（または失敗する）と瑠璃亜編から外れてしまうことになるぞ。また、ＢＳＳ５のあとの選択肢「左を見る」直後にもＢＳＳ（ＢＳＳ26）があるが、これは逆にサーチをすると瑠璃亜編から外れてしまうのだ。

SCENE4~5 下巻への布石…？

瑠璃亜と一緒に書店へ入るシーン。ただしＢＳＳ⑥のサーチに成功しないと、書店でのエピソードがすべてカットされてしまうので注意しよう。なお、書店では瑠璃亜の関心度を高めるＢＳＳ⑦があるほか、下巻に関係すると思われる「本」の購入（ＢＳＳ⑨の２つあとの選択肢が重要）ができる。

SCENE6 関心度を稼ぎまくろう

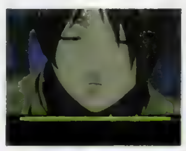
瑠璃亜と遊園地でのデートが楽しめるシーン。だがＢＳＳ③に失敗していると、お金が足りずに遊園地には入れない。またＢＳＳ⑩のあと、地下道の瑠璃亜のセリフ「楽しもうよ」の途中でサーチすると、ＳＣＥＮＥ７までスキップする。瑠璃亜の関心度を上げる選択肢をしっかり選んでいれば、こちらのルートでもクリア可能だ。ＢＳＳ⑬に失敗するとバッドエンドになるので注意！

SCENE7~9 ラストに注意

ここで登場するＢＳＳは⑭のみだが、サーチに失敗するとSCENE10～11がスキップされ、瑠璃亜編がクリア不可になる。また「怖いよね」「僕も読みたいから」は、書店で本を買ったときのみ出現する選択肢だ。

SCENE10~11 クリアできるか否かの審判

公園では、関心度４以上で瑠璃亜の腕の「傷の原因」を聞くことができ、６以上で瑠璃亜とのキスシーンが挿入される。とくにキスシーンは瑠璃亜編の最重要ポイントなので、絶対に見ておくこと。また「へんなところ～」から続く３つの選択肢は、下巻に影響する可能性大？



NEXT STORY

別れの言葉もなしに、夜の公園から立ち去った瑠璃亜。そんな彼女から電話があったのは、数週間後の嵐の夜だった。そして傷だらけの身体で目の前に現れた瑠璃亜が、主人公に求めたものは……!?

瑠璃亜編オススメチャート

1 自宅
- 答える
- BSS1「なに？」
- 「神田まで行くよ」

2 坂道
- BSS2 空を見上げる
- 「そういえば財布を忘れたような」
- BSS3「取りに戻るか」
- BSS4「!!」

3 地下鉄
- 「でも今は人混みの方が落ち着く」
- BSS5「!!」
- 左を見る

4
- BSS6「うん」
- 「参考書買いたいんだ」

5 書店
- ★ BSS7「瑠璃亜……」
- BSS8「好きなの、そういうの？」
- 「興味あるんだ」
- BSS9「吸血鬼、好きなんだ」
- 「会いたくはないな」
- 「かまわないけど」
- 「恐ろしいものだ」

6 遊園地
- ★ BSS10 行く
- 「……そうじゃないけど」
- BSS11「……」
- 「恥ずかしい」
- BSS12「え？」
- BSS13「瑠璃亜のところに戻ろうか」
- ★「うん」
- ★「聞きたいことがあって」

7 アパート
- 「そ、そうだね」
- 「……」
- ★「一人で寂しくない？」

8 過去
- 「恐いと思った」
- 「瑠璃亜が知るわけないか」
- 「僕じゃない！」

9 過去
- 「あの声が支えになってた」
- 「怖いよね」
- 「僕も読みたいから」
- BSS14「……うん」

10 夜の街
- ★ BSS15「そんなにくっつかないでよ」
- 「へんなところは嫌だよ」
- 「やめてください、お姉さん!」
- 「は、はい」
- 「う……うん」
- 「うん」
- ★「なにしてるの？」

11 公園
- 「いいよ、そんなお礼なんて」
- 傷の原因
- ★ BSS16「ぼ、僕も……」
- 話してみた
- 「怖くて震えてくるんだ」

12
- 「ただいま」

１日目終了

「BLOODサーチシステム」のタイミング（BSS⑧～⑮）

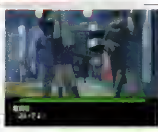
BSS⑧「好きなの、そういうの？」



瑠璃亜と主人公の会話の１フレーズ。吸血鬼の本のアップからシーンが変わったら、すぐにサーチをかけてかまわない。

ポイント 主人公のセリフ、「吸血鬼の本？」中にサーチ

BSS⑩ 行く



遊園地のチケットが画面に現れたあと、瑠璃亜と主人公の姿が見えたら、すぐにサーチをかけてＯＫ。タイミングは早めに。

ポイント 瑠璃亜のセリフ、「おいでよ」の途中でサーチ

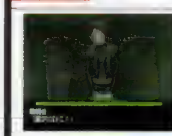
BSS⑫「え？」



瑠璃亜のセリフが小さく、聞きとりにくいので注意すること。ちなみにこのＢＳＳポイントは無視してもクリア可能だ。

ポイント 瑠璃亜のセリフ、「おいしい……」中にサーチ

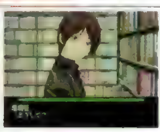
BSS⑭「……うん」



直前の主人公のセリフ「なに…？」中でもＯＫ。ただし吸血鬼の本がない場合は、瑠璃亜のセリフのみなので注意。

ポイント 瑠璃亜のセリフ、「遊びに行こ」中にサーチ

BSS⑨「吸血鬼、好きなんだ」



これも瑠璃亜と主人公の会話中にサーチ。直前の選択肢、「興味あるんだ」から間隔がないので注意しよう。

ポイント 瑠璃亜のセリフ、「どうして？」中にサーチ

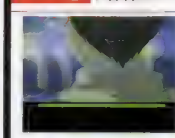
BSS⑪「……」



瑠璃亜が主人公の手に触れたら、サーチを開始してＯＫ。「大丈夫だよ」のセリフに続いた場合はサーチ失敗だ。

ポイント 主人公のセリフ、「え……？」中にサーチ

BSS⑬「瑠璃亜のところに戻ろうか」



鈴のアップからシーンが変わったら、サーチをかけよう。ここで失敗すると、即座にバッドエンドになってしまうぞ。

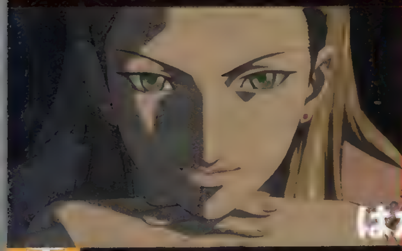
ポイント 鈴の音が聞こえて、主人公がふり返るところでサーチ

BSS⑮「そんなにくっつかないでよ」



主人公にとってはドキドキの密着シーン。瑠璃亜のセリフが聞こえ始めたら、サーチをかけてしまってかまわない。

ポイント 瑠璃亜のセリフ、「なんでこんなにたくさんの人が～」中にサーチ



灯子編

妖しい瞳の女性・灯子に迫るシナリオ はたして彼女の秘密とは？

瑠璃亜と違い、出会った直後から怪しい素振りを見せる灯子。彼女に接近するこのシナリオは、中盤にアクションシーンが挿入されるなど、かなりハードな展開を見せる。その一方、瑠璃亜編ほどきびしい条件はなく、展開のバリエーションも多め。初プレイにはオススメのシナリオだろう。

BLOOD CHECK 灯子編にはさまざまなパターンがある

前述のように、自由度の高い展開が楽しめる灯子編。今回のチャートでもSCENE 5以降、2つのルートに分岐することができる。また別のシナリオにも、灯子編に入る分岐点があるので試してみよう。

シーン別解説

SCENE1~2 まずは灯子のご機嫌とり

SCENE1は灯子編にとってさほど影響がない。そのため右のチャートでは、あえて瑠璃亜編と違うパターンで進めているぞ。また、SCENE 2 の最初の「ありがとう」から続く４つの選択肢（３番目はなんでもＯＫ）は、灯子の機嫌をとるために重要な要素。ここでキチンと答えないと、彼女は主人公のことを瑠璃亜に任せてしまう（ =灯子編に入らない）。ＢＳＳ17も灯子編の重要ポイントなので、忘れずにサーチしておこう。

SCENE3~5 ゲームオーバーに注意！

SCENE ３～５では、灯子の案内により、バー「ＢＬＯＯＤ」で食事をすることになる。ここからは２つのルートに分岐するが、どちらでも灯子編はクリア可能だ。冒頭のＢＳＳ⑲は、クリアには直接関係ないが、達成率を上げたいならサーチしておきたい。またSCENE3の「お腹が～」の場面では、別の選択肢を選ぶと、以後のシーンを多少スキップ可能。主人公の回想シーンの選択肢は、瑠璃亜編と同じように選んでもＯＫだ。

SCENE5~7（ルートA） 生き残るためにサーチを！

「ＢＬＯＯＤ」の外に出て、灯子と夜の街を歩くルートＡ。灯子に過去を話したあと、彼女の問いに「嫌な気分だった」と答えれば、こちら側に分岐する。このルートには、バッドエンドに直結する２つのポイントがある。１つはSCENE５の続きにあるＢＳＳ⑳、もう１つがSCENE7にあるBSS21だ。後者は、灯子の誘惑に（プレイヤーが）乗りたくなるが、しっかり耐えよう(笑) その後は小夜が登場するぞ。



SCENE5（ルートB） リスクはこちらが低め

一方のルートＢは、「ＢＬＯＯＤ」へ小夜が乗り込んでくるという展開だ。こちらに分岐するには、灯子に過去を話したあと、「……」と答えよう（「胸が熱くなった……」でもＯＫだが、Ｂレベルが上昇）。ＢＳＳ⑳はルートＡ同様必須だが、そこさえクリアすればバッドエンドにつながる選択肢はない。ちなみにBSS㉒はサーチしなくてもいいが、シナリオを深く理解するためにも、ぜひサーチしておこう。



NEXT STORY 小夜の登場により、灯子が消えてから数週間後……。主人公は突然の電話によって、灯子に呼び出される。危険と知りながらも、教会へ向かう主人公。彼は灯子の誘惑にあらがえないのか!?

灯子編オススメチャート

1
- 「答えない」
- 「僕は気に入っている」

2 交差点
- 「……寒い……」
- 「ありがとう」
- 挨拶する
- ロングの子が好み
- 「ありがとう」
- 「うん」
- BSS⑰「なんで知っているの？」
- BSS⑱「はなしてよ！」
- 「いや、そんなことないけど」
- 「どうしてって言われても…」

3 BLOOD
- BSS⑲「馴れてないから」
- 「女の子と二人きりに」
- 「お腹がすいているように見えたのかな」
- 「甘い……」
- 「そうかな」
- 「なんでそれを」
- 「あの日？」

4 過去
- 「恐いと思った」
- 「僕がやったの？」
- 「強くなんてなりたくない」

5 BLOOD
- 「僕の口には合わなかった」
- 話す

（ルートA）

5
- 「嫌な気分だった」
- BSS⑳「あ、大丈夫だよ」

6
- 「え？」
- 「悪いけど……」

7 公園
- BSS㉑ 灯子から離れる
- 「君が…怖いんだ」
- 「変わるって……？」
- 8へ

（ルートB）

5 BLOOD
- 「……」
- BSS⑳「あ、大丈夫だよ」
- BSS㉒「あの…」
- 「灯子さんは……」
- 「……」
- 8へ

8
- 「そっと入る」
- １日目終了



◀上の場面では、灯子の真意は明らかにならないが…。

「BLOODサーチシステム」のタイミング（BSS⑯～㉓）

BSS⑯「ぼ、僕も…」



過去の回想から戻って瑠璃亜が登場したらサーチの準備。関心度が４以下だと、「あたし、あんた～」にセリフが変わるぞ。

ポイント 瑠璃亜のセリフ、「本当に分かり合えそうな人に……」中にサーチ

BSS⑱「はなしてよ！」



セリフの途中で、画面が灯子のアップから主人公の腕を引っぱるシーンになったら、サーチを開始するといい。

ポイント 灯子のセリフ、「いきましょう」中にサーチ

BSS⑳「あ、大丈夫だよ」



失敗するとバッドエンドに直結するＢＳＳだが、画面が完全に暗転して（目を閉じて）からでも間に合うはず。

ポイント 灯子のセリフ、「眠くなったの？」中にサーチ

BSS㉒「あの…」



早すぎるとＸ。小夜のセリフが完全に終わり、彼女の仲間が翼手の死体を引きずり始めてからでも、十分ＯＫだ。

ポイント 小夜のセリフ、「間に合ったようだな」のあとにサーチ

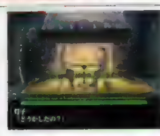
BSS⑰「なんで知っているの？」



灯子がアップになったあと、セリフ中にサーチをかければＯＫ。セリフ自体も長いので、簡単なＢＳＳポイントだ。

ポイント 灯子のセリフ、「あなた……人を殺した夢～」中にサーチ

BSS⑲「馴れてないから」



会話の途中にさりげなく登場するセリフで、しかも画面上には大きな変化がない。音声（または字幕）に集中しよう。

ポイント 灯子のセリフ、「どうかしたの？」中にサーチ

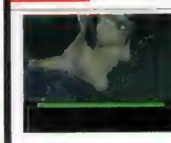
BSS㉑ 灯子から離れる



灯子が２回目に主人公を抱きしめたあと、主人公に顔を近づけてセリフを言ったら、即サーチ。見とれるな！

ポイント 灯子のセリフ、「あなた……おいしそう」中にサーチ

BSS㉓「関わらない方がいいかもしれない」



セリフがないので、画面だけで判断しなくてはならない。ミスすると大岡を追いかけてしまい、バッドエンドへ……！

ポイント ヘッドホンの男（大岡）が、線路の上で振り返ったときにサーチ



闇の王編

主要エピソードを見る オーソドックスなシナリオ

BSSも少なくチャートも短いが、各ヒロインごとの物語にかたよらないぶん、ある意味「BLOOD」の本筋ともいえるシナリオだ。中途半端な進め方が必要なので、狙うと意外に難しいかも？

BLOOD CHECK 灯子と再会するルートも!

まずSCENE 6のアパートで、「あの制服の子～」のかわりに「あの灯子～」と答え、灯子と一緒に行きたかったと瑠璃亜に伝える。そしてその後、瑠璃亜と遊びに出ずに1人で帰れば、灯子と再会（灯子編へ分岐）できるぞ。

シーン別解説

SCENE3～5 どっちつかずの行動がポイント

交差点で灯子に嫌われ、瑠璃亜の関心度を上げず……と、「灯子編」「瑠璃亜編」のどちらも確定させないことが重要。ちなみにチャートでは、ほかのシナリオと重複するシーンを極力省略してあるが、このほうが「闇の王編」を確定させやすい。

NEXT STORY 瑠璃亜たちとの出会いから数週間後。嵐の教会で、主人公は翼手に襲われる。間一髪、小夜の乱入で危機を逃れるが、その場で昏倒してしまう主人公。そのぼんやりした意識の中で、彼が思い出したのは…。

闇の王編オススメチャート

1 自宅
- 答える

2 坂道
- BSS② 空を見上げる
- 神田に行こう

3 地下鉄
- 「でも今は人混みの方が落ち着く」
- BSS㉓「関わらない方がいいかもしれない」

4 交差点
- 「……寒い……」
- 「え？」
- 怪しむ
- なんだか馴れ馴れしい
- 「……」
- 「うん」

5
- BSS㉔「声をかけてみる」
- 「僕、用事あるんだけど」

6 アパート
- 「そ、そうだね」
- 「……」
- 「あの制服の子…」

7 過去
- 「恐いと思った」
- 「瑠璃亜が知るわけないか」
- 「僕じゃない！」

8 アパート
- 「あの声が支えになってた」
- BSS⑭「……うん」

9
- 「静かなところがいいな」

10
- そっと入る

1日目終了



究明編

謎の少女・小夜に最も接近するシナリオ

上巻では比較的出番の少ない小夜の謎に迫るのが、この究明編。序盤の展開は瑠璃亜編と似ているが、このシナリオでは瑠璃亜と灯子の出番がほとんどないのが特徴だ。また、夜を明かしたあとの帰宅シーンにBSS㉛があるのも、このシナリオならではといえる。

BLOOD CHECK 他シナリオへの分岐に注意！

闇の王編同様、究明編にもほかのシナリオへの分岐点がある。SCENE 4のBSS㉗とBSS㉘がそれだ。㉗をサーチしなければ瑠璃亜と灯子の2人が、㉘をサーチしなければ灯子だけが交差点に登場するぞ。灯子編などを今回のチャートと違う展開でプレイしたい人は試してみよう。

シーン別解説

SCENE3～7 なにより大切なのは好奇心

まずは、SCENE3のBSS26をサーチして、瑠璃亜編への分岐を消そう。SCENE4のBSS27以降の選択肢も、クリアのためには必須だ。また、BSS30と31はクリアに関係ないが、ほかのシナリオにはないシーンなので、ぜひ見ておこう。

NEXT STORY ある日突然、家族の前から姿を消した主人公の母親。だが数週間が過ぎたある日、主人公のもとへ彼女からの電話が入る。だが声の正体は意外な人物だった。そしてその背後には、謎の男の存在が……！

究明編オススメチャート

1 自宅
- 答える
- BSS①「なに？」
- 「神田まで行くよ」
- BSS㉕「この鈴は…」

2 坂道
- BSS② 空を見上げる
- 「そういえば財布を忘れたような」
- BSS③「取りに戻るか」
- BSS④「!!」

3 地下鉄
- 「でも今は人混みの方が落ち着く」
- BSS⑤「!!」
- 左を見る
- BSS㉖「聞こえたのは男の声だ」

4 交差点
- 「……寒い……」
- BSS㉗「少女の姿を探す」
- 右を見る
- BSS㉘「行ってみよう」
- 「右に曲がってみよう」
- BSS㉙「!!」

5 過去
- 「恐いと思った」
- 「僕じゃない！」

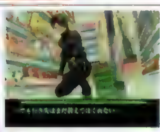
6 夜の街
- 「夜が好きだ」
- BSS㉚「なんだろう？」
- 「気持ち悪い」

7
- そっと入る
- BSS㉛「誰だろう」

1日目終了

「BLOODサーチシステム」のタイミング BSS㉔～㉛

BSS㉔「声をかけてみる」



シーン的には、買い物カゴにお菓子を入れるシーンから、瑠璃亜の全身像（しゃがみ）へと切り替わるあたりで。

ポイント 主人公のモノローグ、「でも行き先はまだ教えてはくれない」中にサーチ

BSS㉖「聞こえたのは男の声だ」



直前の「左を見る」の選択肢を選んだら、すぐにサーチを開始しよう。かなり、受付時間が短いので、注意すること。

ポイント 主人公が左を向いて、瑠璃亜が画面に登場した瞬間にサーチ

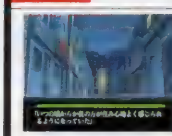
BSS㉘「行ってみよう」



実際に鈴が鳴るシーン（画面上で転がる）より、タイミングは遅め。「なんだろう～」のセリフの途中でもOKだ。

ポイント 主人公のセリフ、「……鈴が鳴った」のあとにサーチ

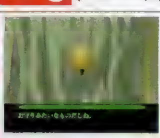
BSS㉚「なんだろう？」



2人の男（野次馬）が画面を横切ったあとでサーチを開始しても間に合わない。意外にタイミングは難しいかも。

ポイント 主人公のモノローグ、「いつの頃からか夜の方が～」の後半部分でサーチ

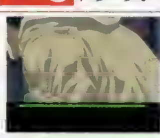
BSS㉕「この鈴は…」



鈴がアップになってすぐにサーチすると早すぎる。クリアには関係ないので、達成度を気にしなければ無視してもOK。

ポイント 主人公のセリフ、「お守りみたいなものだしね」中にサーチ

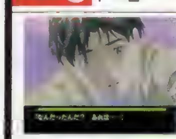
BSS㉗「少女の姿を探す」



セリフなしのBSSなので、画面に集中。主人公を横から見る視点になったら、若干早めにサーチを開始してもいいぞ。

ポイント 横断歩道で、主人公が起き上がり始めたらサーチ

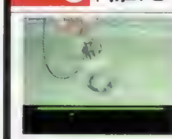
BSS㉙「!!」



サーチ開始は、主人公がアップになってから。直前にそれっぽい（分岐がありそうな）シーンがあるので注意。

ポイント 主人公のセリフ、「なんだったんだ？　あれは……」中にサーチ

BSS㉛「誰だろう」



究明編のみのBSSポイントなので注意。画面が風呂場（浴槽）に切り替わるので、サーチはしやすいぞ。

ポイント 風呂場の栓が抜け、水が流れ出したら（音がしたら）サーチ

PS2

機動戦士ガンダム

基本システム、ストーリーモードを徹底攻略！
タクティクスバトルモードの新情報も大公開!!

発売中 STG	▶¥6,800 ▶バンダイ
	▶MC2（102KB）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

最近どっぷりハマってるのがタクティクスバトルモード。連邦軍とジオン軍のどちらでプレイするか選べるし、それによってミッションの内容や使えるMSが異なるしで、やり込み要素がドッサリ！ 仕事を忘れて熱中してるかも。登場するMSの中で特に気に入ってるのがガンキャノン。近接戦闘が"格闘"っていうのがイカス〜ッ。格闘を使ってアムロのように華麗に戦えるようになるべく現在練習中。う〜ん、対戦プレイがしたい気分!! （Z佐藤）

攻略テクから最新情報まで徹底紹介

すべてのガンダムファンが注目するPS2版『ガンダム』が、ついに発売となった。そこで今回からは攻略情報を交えつつ、基本システム、ストーリーモード、タクティクスバトルモードについて詳しく解説していくぞ。さらにタクティクス〜に関する独占情報も公開してるので、お見逃しなく！

ストーリーモード



◀原作の名場面を再現した戦いを体験していくモード。全9ステージ。

タクティクスバトルモード



◀与えられた任務をクリアしていくモード。MSやミッションが選択可能。



SYSTEM

2つのプレイモードで役立つ重要テクニックを伝授!

ストーリーモードはもちろん、タクティクスバトルモードでも役立つ基礎テクニックや戦いのポイントを伝授！

★バーニアの使い過ぎには十分注意!!



▶上部の赤い部分までゲージが上昇すると、バーニアは使用できなくなる。

×ボタンを押してジャンプしたり、✚キーを同じ方向に素早く2回押してステップ移動をすると、画面左にあるバーニアゲージが上昇する。そしてゲージが上部の赤い部分まで上昇すると"オーバーヒート"状態になり、ゲージが下がるまでのあいだバーニアが使えなくなってしまうぞ。ゲージを下げるには、バーニアを使わなければOK。いざというときにバーニアが使えないとピンチになるので要注意だ。



▲敵に囲まれたときにバーニアが使えないと、ピンチになる。

★装備している武器の特性を把握せよ!

ビームライフルやミサイルといった遠距離用の武器を使う際には、残弾数に気を付けること。なぜなら装填されている弾薬を使い切ると、再び装填されるまでのあいだ使用できなくなるからだ。各武器の最大装填数や、再び装填されるまでの大まかな時間などは、事前に把握しておくべきだろう。なお、ビームサーベルやクローなどの近接戦闘用の武器に使用制限はない。再装填までのあいだは、それらの武器を選んで戦おう。





▲スタート時に武装の変更ができないステージもある。各武器の特性をバッチリ心得てないと、苦戦することに！

◀ライフルとバズーカを使うときは残弾に注意。ハンマーは無制限で使える。

攻撃は敵をロックオンしてから



敵が視界内にいるときにL2ボタンを押すと、その敵をロックオンする。この状態にすると攻撃が当たりやすくなるうえ、敵を正面に捉えようと視点が自動的に補正されるようになるのだ。敵を見失うことも少なくなるので、敵を見つけたらすぐにロックオンしよう。

特殊攻撃も活用しよう



ストーリーモードでガンダムの装備がライフルのとき（タクティクスバトルモードでは、主兵装を装備時）に□ボタンを押し続けると、特殊攻撃を撃つことができる。ガンダムやジムの場合は"構え射撃"になり、威力が格段に上がるぞ。ただしロックオンは解除される。

★支援攻撃は大いに利用しよう



ガンキャノンやガンタンクと出撃するステージでは、2機のMSのパイロットに支援攻撃の要請ができる。コマンドはカイがR2+△ボタン、ハヤトはR2+○ボタンだ。ただし、2機が交戦中だったり、距離が遠い場合などには支援してくれないので覚えておこう。

支援要請可能ユニット

◀1段目（カイ）と2段目（ハヤト）に表示されているMSには支援攻撃の要請が可能。だが3段目はサポートMSなので要請はできない。

★爆発ダメージに気をつけろ

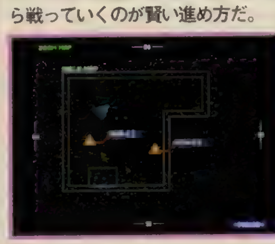
敵を撃破したら、素早くその場から離れること。なぜなら撃破された敵は大爆発を起こし、それに巻き込まれるとダメージを受けてしまうからだ。もしも離脱が困難な場合は、◎ボタンを押してシールドを構えよう。これで少しはダメージが軽減される。



◀爆発を見届ける必要はない。撃破したらすぐに離脱せよ！

★マップはこまめにチェック!

ステージの最中にスタートボタンを押すと、フィールドマップを参照することができる。戦闘に集中していると、方向を見失いがち！ こまめにフィールドマップを開き、自分の位置や目的地などを確認しながら戦っていくのが賢い進め方だ。



◀確認を怠ると、見当違いの場所に進んでしまうことも！

STORY MODE

ステージ1と2の戦いを攻略！　さらにステージ9までをダイジェストで紹介!!

ついにステージ攻略がスタート！　今回はステージ1と2の要所を解説していくぞ。また、これまで隠されていたステージ9の情報もキャッチしたので、併せて紹介していこう!!

ステージ1&2の攻略ポイント!

STAGE1 ガンダム大地に立つ!!

練習ステージ!　まずは操作に慣れよう



▶○ボタンを押すと、シールドを構えて防御状態になる。この操作にも慣れておこう。

サイド7に侵入した2機のザクⅡを撃破するのが目的。ザクⅡの攻撃はそれほど激しくないので、ロックオン後にビームサーベルで攻撃すれば簡単に倒せるだろう。だからといって簡単にクリアするのは禁物！　シールドで防御したり、サーベルを使った技に挑戦してみたりなど、ひと通りの操作を試してからクリアすること。

MAIN TARGET

ザクⅡ
サーベルで突撃!

初期配置されている1機を倒すと、2機目が登場する。能力的には1機目のザクⅡと変わらないので、離なく倒せる。2機のザクⅡを撃破するとステージクリアになるぞ。



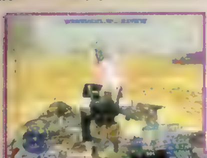
◀□ボタンを連打すれば3連続斬りが繰り出せる。いろいろ試してみよう。

STAGE2 戦場は荒野

ドップやマゼラ・アタックもこまめに撃破すること！

ガンダムが生存していても、ホワイトベース（以下WB）が撃破されるとゲームオーバーになる。WBを守るため、マゼラ・アタックやドップなども確実に撃破していこう。WBが渓谷を前進すると

ガルマ専用ドップの登場デモが流れ、新たなドップ編隊がWBを攻撃し始める。ガルマ専用ドップは、WBの甲板に乗って迎撃するのがベスト。ただ慣れが必要なので、乗れない場合は地上で攻撃だ。



◀ドップを撃破すると、アムロのセリフが「1つ目、2つ目…」と変化する。アムロを越えろ!!



▲ガルマ専用ドップは、WBの甲板やブリッジの上に登る と迎撃しやすくなる。敵が退却する前に、なるべく撃破しよう。

ガルマ登場!!

▶ガルマ専用ドップの登場デモが流れると、新たにドップの編隊とザクⅡが出現する。油断しないように！



MAIN TARGET

シャア専用ザクⅡ
ライフルで攻撃!

WBが渓谷を抜けると、シャア専用ザクⅡが出現する。接近しすぎるとショルダーチャージやヒートホークによる強烈な攻撃を繰り出してくる。少し離れてライフルで攻撃せよ。



◀離れすぎると、ライフルは避けられてしまう。このくらいの距離から狙おう！

ステージ3〜9をダイジェストで紹介!

STAGE3 ガルマ散る

ホワイトベースを守れるか!?

ザクⅡやシャア専用ザクⅡに気を取られていると、WBが敵に撃破されてしまうことも！　あまりWBから離れないように戦うのが攻略のポイントになりそうだ。



◀シャアを追っていくとWBが大ピンチに！　どうする!?

STAGE4 ジオンの脅威

ランバ・ラルの猛攻をかわせ!

鉱山基地の攻略に手間取ると、余計なダメージを受けてしまう。ランバ・ラルとの戦いに向けて、ダメージを最小限に留めたいところだが……。防御も重要になりそう。

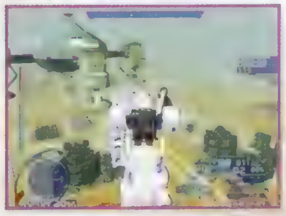


◀グフは2機のザクⅡを引き連れて登場。激戦は必至！

STAGE5 砂の十字架

アッザムのリーダーが迫る!

決められたターゲットをすべて撃破すると、アッザムが登場する。このステージでも、ライフの温存がカギになりそうだぞ。堅実な戦いが要求されるところだ。



◀序盤戦でダメージを受けていると、対アッザム戦で苦戦。

STAGE6 ランバ・ラル特攻

ホワイトベースに帰還せよ!

戦いはギャロップと交戦中の状態から始まる。のんびりしてると、ランバ・ラル隊の攻撃でWBが撃破されてしまうことに！ここはやはり急いでWBに向かうべきか？



◀グフの頭上から襲撃するガンダム。原作どおりの展開に。

STAGE7 哀戦士

黒い三連星との激闘が展開!

ドムの持つヒートサーベルとジャイアントバズの破壊力はバツグン！　3機同時に相手にするのは危険だ。いったん逃げるか、それとも立ち向かうか……。どうする!?



◀1機ずつ倒したいところだが、そんな余裕はなさそう。

STAGE8 大西洋、血に染めて

水陸両用MSを迎え撃て!

ゴッグの放つメガ粒子砲は意外に強力！油断してると、たちまちボロボロになってしまうだろう。ただ移動スピードは遅いので、うまく分散させれば勝機はありそうだ。



◀装甲の厚いゴッグを倒すには、ハンマーが重宝しそうだ

STAGE9 ジャブローに散る

シャア専用ズゴックには気を付けろ!

地球連邦軍本部ジャブローで展開する壮絶な戦いを再現したステージ。ステージ後半に現れるシャア専用ズゴックの強さはケタ外れ！　キミに倒すことができるか？



▶オープニングは、シャア専用ズゴックの登場アニメ。



◀前半はジャブローのドック入口で戦いが展開！



▶シャア専用ズゴックがジムを貫くシーンも完璧だ。

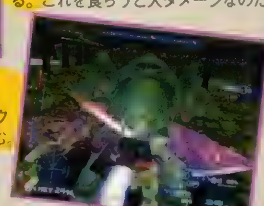
VSシャア専用ズゴック



◀ジャンプ攻撃もバリバリ仕掛けてくる。これを食らうと大ダメージなのだ。

VSゾック

▶シャアを倒すとゾックが登場し、行く手を阻む。

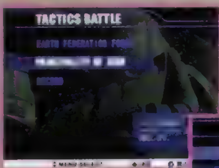


TACTICS BATTLE MODE

ついに明かされた新モードを徹底解析! 登場する15機のMSも一挙に紹介しよう

タクティクスバトルモードの全貌がついに判明！　そのくわしい内容やミッション1の激闘、さらに登場する15機のMSを紹介していくぞ。秘密の裏コマンドも活用してほしい!!

★軍隊、ミッション、機体を選択して挑戦



◀連邦軍とジオン軍の2つから選択可能。これによってミッションの内容や使用できるMSが異なる。



▶ミッションは全3種類。それぞれマップが異なる。



◀最後に搭乗するMSを選択する。特定の条件を満たすことで選べるMSの数がどんどん増えていくのだ。

タクティクスバトルモードとは、与えられた任務を遂行するべくプレイヤーがパイロットとなって戦いを繰り広げていく特殊戦闘モード。スタートさせると、まず連邦軍とジオン軍のどちらに所属するかを選択。続いてミッション、最後にMSを選ぶことになる。使用されるマップは、このモード専用のもので全3種類。同じマップで展開する戦いでも、連邦軍なら防衛戦、ジオン軍なら強襲戦といったように、ザッピング的シチュエーションで戦いが楽しめるのが大きな特徴となっている。今回はミッション1の戦いと、登録されている15機のMSを紹介しよう！

独占 ㊢ 情報 秘密の裏コマンドを大公開!

タクティクスバトルモードに隠されている2つの裏コマンドを独占大公開！　これらを活用してプレイすれば、ますます熱い戦いが楽しめるようになるだろう。

その1 ロケーションをチェンジ!

ミッション選択時に右に紹介したコマンドで決定すると、ロケーション(舞台背景)を自由に変えることができるのだ。特にオススメなのが霧。敵が見えづらくなり、緊迫した戦場の雰囲気が味わえるのだ。

コマンド	ロケーション
○ボタン	ランダム
L1＋◎ボタン	晴れ
R2＋◎ボタン	曇／霧
L1＋R1＋◎	夕方

その2 4機のMSのカラーリングをチェンジ!

MS選択時に、ガンダム、ジム、ザク、グフにカーソルを合わせて下のコマンドで決定！　これでMSの機体の色を各コマンドに対応したカラーに変更することができる。好きな色に変えて楽しんじゃおう（ジムとグフのカラーは2色のみ）。

カラーを変えると雰囲気も変わる！



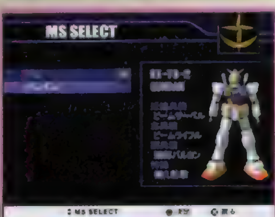
▲MSのカラーを変えれば、また違った雰囲気でプレイできる。

コマンド	ガンダム	ジム	ザク	グフ
○ボタンで決定（カラー1通常）				
L1＋L2＋○（カラー2）				
R1＋R2＋○（カラー3）				
L2＋R2＋○（カラー4）				



15機のMSを紹介!

初期設定のMSはガンダム、ジム、ザクⅡの3機のみ。だが特定の条件を満たすことでMSは増えていくぞ。今回は使用できるMSの中から15機を紹介しよう。各MSデータの"主"は主兵装、"副"は副兵装、"近"は近接戦闘用の兵装、"特"は特殊攻撃を表す。



◀ミッションをクリアすると、MS名の横に★印がつく。

ガンタンク



- 主 ポップミサイル
- 副 肩部砲筒
- 近 なし
- 特 一斉射撃

長距離砲撃戦を目的に開発された試作型MS。近接戦闘用の兵装がなく、運動性にも欠ける。だが耐久力と攻撃力の高さはずば抜けているのだ。



◀ポップミサイルは連射か可能。敵を接近させなければ怖いものナシだが…。

ガンダム



- 主 ビームライフル
- 副 頭部バルカン
- 近 ビームサーベル
- 特 構え射撃

連邦軍が初めて開発に成功した白兵戦用MS。運動性、耐久力、戦闘能力に優れていて非常に扱いやすい。このモードでの主兵装はビームライフル。



◀"構え射撃"を活用すれば、ますます戦闘能力が向上。白い悪魔を再現だ！

グフ



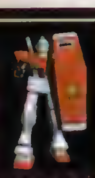
- 主 5連装75㎜マシンガン
- 副 ヒートロッド
- 近 ヒートサーベル
- 特 ヒートロッド

ザクⅡを改修し、陸戦用として再設計したMS。武装が乏しく、攻め手に欠ける。近接戦闘を中心に組み立てる必要があり、使いこなすのが難しいぞ。



◀サーベルとヒートロッドのおかげで、近接戦闘は強い。たが砲撃戦は超苦手。

ジム



- 主 ビームスプレーガン
- 副 頭部バルカン
- 近 ビームサーベル
- 特 構え射撃

連邦軍初の量産型MS。武装の系統がガンダムと似ているので、同じ感覚で戦うことができる。"構え射撃"を使うと、ザクⅡを一撃で倒せるのだ。



◀ビームサーベルの3連続斬りも可能。ただ全体的な性能はガンダムより劣る。

ガンキャノン



- 主 専用ビームライフル
- 副 頭部バルカン
- 近 格闘
- 特 ガンキャノン砲

中距離支援砲撃用の試作MS。近接戦闘ではパンチ、キック、ショルダータックル、ラリアットなどが繰り出せる。ガンキャノン砲も扱いやすく強力。



◀バックステップキャノン。近接戦闘のトドメは、この攻撃で決めたい！

ザクⅡ



- 主 ザクマシンガン
- 副 クラッカー
- 近 ヒートホーク
- 特 3連装ミサイルポッド

ジオン軍の誇る汎用量産型MS。性能的に非力な面はあるが、そこは武装の多彩さで補われている。うまく戦えば強い！　というテクニカルな機体だ。



◀3連装ミサイルポッド。クラッカーと併用して巧みに使っていきたい。

ドム



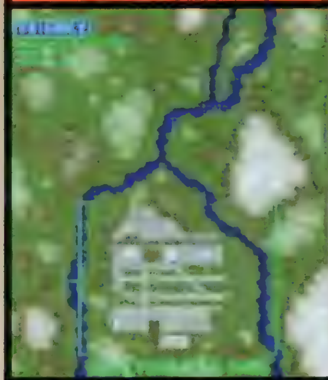
- 主 ジャイアントバズ
- 副 拡散ビーム砲
- 近 ヒートサーベル
- 特 構え射撃

移動能力を飛躍的に上昇させるホバー走行が採り入れられたMS。砲撃戦と近接戦闘、そのどちらも無難にこなす優れた機体。耐久力も信頼できる。



◀ヒートサーベルの回転斬り！　特殊コマンドによる斬り技も多彩なのだ。

MISSION 1
深緑の戦線



連邦軍編

任務は輸送中継基地の防衛! ジオン軍のMSを迎撃せよ!!

ミッション1の連邦軍編は、輸送中継基地の防衛が任務。基地の施設を守りつつ、迫りくるジオン軍のMSをすべて撃破すればクリアとなる。基地外の森林まで進んで敵を叩くか、それとも基地の敷地内におびき寄せ、基地の防衛施設（砲台や61式戦車など）と協力して撃破するか？　どんな戦法で戦うかは、プレイヤーの判断しだいだ。みごとクリアすると、マチルダ少尉が登場！　少尉のセリフや態度は、戦闘の内容によって変化するぞ。いろいろなパターンでクリアしてみよう。



▲森林地帯は言うなれば敵地。ここで戦うのは、少々危険を伴うが……。



▶敷地内まで敵をおびき寄せることに成功。施設を破壊される前に撃破せよ!!

クリアすると……



▲受けたダメージやクリアタイムなどによってセリフや態度が変わる。すべてのセリフを網羅しよう。

ジオン軍編

連邦軍の輸送中継基地を強襲! ターゲットを破壊するのだ!!

ジオン軍編は、連邦軍の輸送中継基地にある施設の破壊が任務。すべての基地施設を破壊すると、ミッションクリアになるぞ。マップは同じだが、選んだ軍隊によってシチュエーションが正反対になるのだ。基地の防衛設備は、砲台や61式戦車。それにMSではジムとガンタンクが配備されている。ターゲットとなっている施設を破壊すればクリアになるので、短時間で勝利を得るにはそれもいいだろう。ただ、MSを残しておくと大きな障害になるのは確か！　さて、どう戦う!?



▲基地の外にはガンタンクが待ち構えている。倒すか、それとも逃げる？

ターゲットを破壊!



◀スタートボタンを押してフィールドマップを開けば、ターゲットが確認できる。



▶ターゲットには倉庫なども含まれている。耐久力がとても高いので、強力な武器で攻撃するのがよさそうだ。

クリアすると……



▲ジオン軍編では、クリアデモに登場するのもジオン軍士官。シャアに誉められるように頑張ろう！

ゴッグ



主	腹部メガ粒子砲
副	腹部2連装ミサイル
近	クロー
特	高出力射撃

実戦投入された初の水陸両用型MS。運動性は劣るものの、巨大なクローとメガ粒子砲による攻撃は、どちらも強力！　ミサイルも扱いやすいのだ。



◀クローを振り上げ、敵の頭上から一気に切り裂く!!　こんな攻撃もあるのだ。

アッガイ



主	右腕メガ粒子砲
副	頭部バルカン
近	クロー
特	左腕6連装ミサイル

陸上での隠密作戦を目的に開発された水陸両用型のMS。原作とは異なり、右腕にはメガ粒子砲が搭載されている。砲撃戦での攻撃力も向上しているのだ。



◀ヘッドアタックがヒット！　攻撃力が高く、近接戦闘時には重宝するぞ。

シャア専用ザクII



主	ザクバズーカ
副	クラッカー
近	ヒートホーク
特	構え射撃

ジオン軍のシャア少佐が搭乗する指揮官用のザクII。ザクバズーカを装備しているため、通常のザクIIよりも戦いやすい。"赤い彗星"になりきろう！



◀ショルダーチャージで突撃！　シャアの戦法を再現してみるのも楽しそう。

ハイゴッグ



主	両腕部ビームカノン
副	胸部4連装ミサイル
近	クロー
特	構え射撃

ゴッグを全面改修して設計された水陸両用型MS。長い腕を振り回すクロー攻撃が強力！　ミサイルやビームカノンなど、砲撃用の武装も揃ってるぞ。



◀移動スピード、ジャンプ力共に問題なし。空中から敵に襲いかかってみよう。

ズゴック



主	両腕部メガ粒子砲
副	頭部6連装ミサイル
近	クロー
特	構え射撃

冷却システムに、空冷・水冷方式の両方を採用し、陸上での活動性能を強化させた水陸両用型MS。運動性に優れ、とても扱いやすい機体になっている。



◀両腕部メガ粒子砲は連射性能がよく、しかも強力。戦いの軸となる攻撃だ。

ザクI



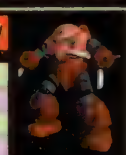
主	ザクマシンガン
副	クラッカー
近	ヒートホーク
特	ハンドグレネイド

開戦当初に活躍したジオン軍の量産型MSで、ザクIIのベースになった機体。意外に身軽で、運動性ではザクIIを上回るが、攻め手に欠けるのが難点。



◀クラッカーやハンドグレネイドを駆使しないと、苦戦することになるだろう。

シャア専用ズゴック



主	両腕部メガ粒子砲
副	頭部6連装ミサイル
近	クロー
特	構え射撃

赤く着色されたシャア少佐専用のズゴック。性能や武装面で、通常のズゴックと異なる部分はない。ただ気分的には、ちょっぴり強いような気も……。



◀クローによる攻撃も強力。バツグンの運動性を活かし、華麗に戦っていこう。

ゾック



主	肩部メガ粒子砲8門
副	頭部フォノンメーザー砲
近	なし
特	一斉射撃

砲撃戦を主眼に置いて開発された最大級の水陸両用型MS。すべての砲門で攻撃する"一斉射撃"は超強力。耐久力もあり、砲撃戦の戦闘能力は驚異的。



◀巨体ゆえ、運動性は低い。こちらから攻めるより、向かってきた敵を迎撃だ。

DARK CLOUD ダーククラウド

PS2

ついに攻略スタート！ クエストパートとジオラマパートに分け、ばっちり紹介していくぞ！

発売中	▶¥5,800 ▶SCE
RPG	▶MC2（390KB）

PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

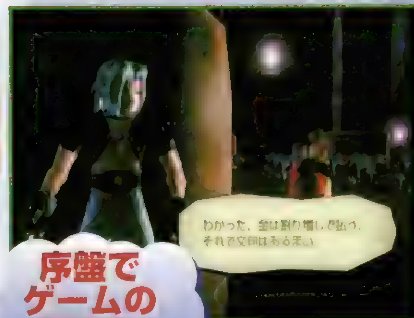
ジオラマRPGと銘打っているのでジオラマパートがメインと思われがちだけど、実際にプレイしてみるとクエストでの武器育成が意外に楽しいことに気付く。まだゲーム序盤なので武器のレパートリーは少ないけど、やり込みようによっては全種類の武器を最大レベルでそろえることも不可能じゃないみたい。ジオラマパートのリクエスト達成率を100%にするのが王道プレイだとすれば、武器を育てまくるのは……遊び方としてヘン？(笑)　(犬)

壮大なる冒険の始まり！ ノルン村～マタタギの里を攻略!!

魔神に破壊された村や町を、もとの姿に戻すため旅立つトアン。ゲーム序盤では、チュートリアルが要所に挿入されているため、システムを理解するのに苦しむことはないだろう。しかし、戦いのコツやデータ部分となると話は別。そこで「ノルン村＆神獣の洞窟」と「マタタギの里＆白ひげふくろうの森」を、クエストとジオラマパートに分け徹底解剖！ アトラの数と中身や、パーツのコンプリート状態と出現アイテムの詳細を公開するぞ。モンスター＆アイテムリストも役立ててほしい。



◀長時間のオープニングムービーに物語のヒントが!?



序盤でゲームの流れをつかもう！

▲最初のダンジョン「神獣の洞窟」で操作感やゲームシステムを理解しよう。

基本プレイガイド

『ダーククラウド』をテンポ良くプレイするには、アクション性の非常に強いクエストモードでの戦い方や、各種システムを熟知しておく必要がある。そこで、最低限知っておきたい部分を3つにまとめてここで紹介しよう。このポイントさえ押さえておけば、ダンジョンで痛い目にあわなくてもすむようになるはず！

1 アクションバトル ロックしながらヒット＆アウェイ

3D特有の距離感や、間合いのつかみにくさを克服するには慣れが必要。だが、R1ボタンで敵をロックして戦えばヒットしやすく、ラクに戦えるぞ。ただし、一気に倒そうとすると反撃を食らいやすいので、ヒット＆アウェイで確実に[illegible]していこう。





▲R1ボタンでロックすると敵から視点が外れない。

◀1度攻撃したら引く。トアンはこの戦法で！

2 キャラクターチェンジ リミテッドゾーンに注意

『ダーククラウド』は、いつでも使用キャラを変えて戦うことができる。普段からキャラを変えながら戦っていないと、トアン以外のキャラが強くならないので、いざというときに困る。[illegible]するぞ。使用キャラが限定されるリミテッドゾーンは要注意だ。





▲仲間が増えたらキャラチェンジし[illegible]

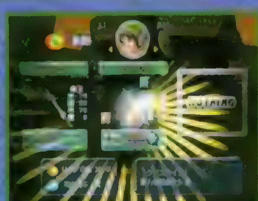
◀リミテッドゾーンではキャラが変えられないぞ。

3 武器の育て方 壊さないようにリペアの粉を使おう

このゲームのキャラ能力は武器に負う部分が大きく、武器をいかに育てるかでキャラが強くも弱くもなるのだ。武器を強くするには、アタッチメントアイテムを装備しながらレベルアップを重ねていけばOK。だが、間違って武器を壊してしまうとその武器は消滅してしまうので、WHp（武器の耐久力）には細心の注意を払おう。WHpが減ったら、すぐに修理！



◀[illegible]



▲[illegible]



このメッセージが出たらリペアの粉の使いどき

◀WHpが残り少なくなると、このようなメッセージが出て武器が壊れそうなことを教えてくれる。リペアの粉を使ってWHpを回復しよう。

武器の変化「ステータスブレイク」と「ビルドアップ」について

ステータスブレイク 武器をアイテムに変化させる

武器レベルが[illegible]まで達すると、ステータスブレイクができるようになる。ステータスブレイクとは、武器のステータスをある程度引き継いだ状態で、武器をアタッチメントアイテムに変えること。このアイテムをほかの武器にアタッチメントすることで、それまで育てた武器のステータスを新しい武器に受け継がせることができるのだ（右の写真参照）。これを繰り返すことで、武器が育っていくぞ。







▲ステータスブレイクし[illegible]

▲ステータスブレイクし[illegible]

▲[illegible]

ビルドアップ 武器自体を変化させるシステム

特殊な例として、武器そのものを変化させることもできる。育てた武器がほかの武器とまったく同じステータスになると実行できるが、狙うのはかなり難しいぞ。

ステージ攻略1 神獣の洞窟 ノルン村

まずはトアンの故郷を復興させよう!

ステージ1の主人公はトアン。ストーリーや戦闘面で主役となるので、操作感をつかむことが何より先決となるぞ。

神獣の洞窟

戦闘の基本はここで覚える

最初のクエスト（ダンジョン）で、真っ先にイヤらしいと思われる敵が、宙を舞う「洞窟コウモリ」だ。こいつへの基本戦法は、まず×ボタンでロック。次に○ボタンを押しっぱなしにしてジャンプ斬りの体勢を整えておく。あとは、コウモリが突進してきたら○ボタンを放して攻撃すればOK。ほかの敵は、ヒット＆アウェイで戦えば苦労しないはず!

ボス戦ガイド キャラチェンジがカギ

地下15階にいるボス「神獣ドラン」は、常時飛んでいるので、シャオのパチンコで攻撃して地上に落としてから、攻撃力のあるトアンで斬りつける、の繰り返しがベター。キャラチェンジの際は、セレクトボタンを使ってショートカットすると便利!



▶まずシャオで攻撃しないと、手も足も出ない。

神獣の洞窟全階層データ

入るたびに形、アイテム配置が変わるが、階層ごとに出現するモンスターは決まっているぞ。

階層		アトラの数と中身・編集部プレイ例（注1）	出現モンスター
1	8	マッチョの家、川、木、ランプ、みち、マッチョ、サク、二階倉庫	ガイコツ兵、洞窟コウモリ、トッシーン
2	6	バーベル、みち、レネ、コマッチョ、小さな風車1、別室	ガイコツ兵、洞窟コウモリ、トッシーン
3	5	川、はしご、ランプ、二階倉庫、看板	ガイコツ兵、スタチュー、洞窟コウモリ、トッシーン
4	0	なし	マスタージャケット（デュエルバトル）
5	7	サク、タル、サク、クロードの家、クロード、煙突、ラマ	ゴースト、スタチュー、洞窟コウモリ、トッシーン
6	8	風車の羽根、ランプ、池、ダイク、はし、お菓子の箱、オッド爺さん、ランプ	ガイコツ兵、スタチュー、洞窟コウモリ、ミミック
7	8	みち、トアンの家、車輪、爺さんの馬車、小屋、小屋、グッズ、ペイジの家	ガイコツ兵、ゴースト、洞窟コウモリ、マスタージャケット
8	1	迷ったネコ	魔剣戦士シーダ（デュエルバトル）
9	7	オババの家、ラマ、みち、ローラおばさん、川、カール、ランプ	ゴースト、スタチュー、洞窟コウモリ、ミミック
10	8	はしご、ベンチ、ドランの骨、ドランの風車、小屋、風車の羽根、オルネットの家、オババ	イワノフ、ゴースト、洞窟コウモリ、トッシーン、マスタージャケット
11	0	なし	洞窟コウモリ、トッシーン、ドラゴン、マスタージャケット
12	8	オルネット、川、看板、三輪車、ドランの角、サク、小さな風車3、たいまつ	イワノフ、キングミミック、スタチュー、洞窟コウモリ、マスタージャケット
13	7	風車の羽根、小屋、サク、はしご、みち、ランプ、木	イワノフ、洞窟コウモリ、ドラゴン、マスタージャケット
14	8	ランプ、小さな風車2、ペイジ、つぼ、小屋、ローラの家、階段、ジーナ	イワノフ、キングミミック、ゴースト、洞窟コウモリ、ドラゴン
15	0	なし	神獣ドラン（ボス）

ノルン村

各パーツのコンプリートと出現アイテムリストを公開!

ノルン村のジオラマパートは、最初ということで、コレといった条件がない。イベント的にも「爺さんの馬車」を置くとショップが開けるとか、「池」を置くと釣りが楽しめるといった程度。あくまで住人と会話し、リクエストの達成率を上げていくことがメインとなるのだ。そこで、各パーツのコンプリート状態を右のように紹介しているので、ぜひ参考にしてほしい。あわせて、復活した家の屋内、屋外に出現するアイテムもまとめてあるぞ。アイテムリストの見方だが、「内」は屋内、「外」は屋外に出現するアイテムで、アイテム名の後ろにある数字は、アイテムが出現するクエストモードの階層を示している。例えば、トアンの家（内）のリペアの粉なら、神獣の洞窟の地下7階をクリアしたあと、トアンの家の内に戻るとリペアの粉が入った宝箱が出現している、という具合なのだ。



▲タル、煙突、二階倉庫、レネ、ラマ、迷ったネコ

トアン（主人公）の家

出現アイテム

内	リペアの粉	7
内	攻撃	10
内	パン	12
内	おいしい水	14
外	パン	1
外	エデンの果実	9
外	ひょうたん	12



▲サク、ランプ、小屋、ベンチ、お菓子の箱、クロード

クロードの家

出現アイテム

内	ばくだん	2
内	早さ	3
内	ビーストバスター	8
内	チーズ	12
外	パン	1
外	おいしい水	6



▲サク、ランプ、別室、バーベル、マッチョ、コマッチョ

マッチョの家

出現アイテム

内	攻撃	4
内	早さ	6
内	耐久	9
内	耐久	11
外	パン	1
外	おいしい水	2



▲サク、ランプ、小屋、ベンチ、つぼ、オババ

オババの家

出現アイテム

内	魔力	4
内	アンデッドバスター	6
内	強化の粉	10
内	リペアの粉	12
外	ディノスレイヤー	8
外	ひょうたん	11



▲サク、ランプ、小屋、三輪車、ローラおばさん、ジーナ

ローラの家

出現アイテム

内	おいしい水	9
内	パン	11
内	強化の粉	11
内	エデンの果実	12
外	ひょうたん	10
外	早さ	13



▲ランプ、小屋、階段、オルネット、カール、ラマ

オルネットの家

出現アイテム

内	プラントバスター	8
内	ディノスレイヤー	10
外	おいしい水	2
外	トゲッチ	5



▲サク、ランプ、小屋、車輪、ダイク、ペイジ

ペイジの家

出現アイテム

内	ストーンブレイカー	4
内	スカイハンター	8
内	リペアの粉	12
外	ビーストバスター	3
外	アンデッドバスター	12



◀グッズ、看板、ランプ、オッド爺さん

爺さんの馬車

出現アイテム

外	早さ	5
外	ふんわりドーナッツ	5



村長の家

出現アイテム

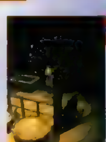
内	ひょうたん	3
内	エデンの果実	8
内	呪いよけ	10
内	ポケット	12



トアンの家・馬小屋

出現アイテム

内	パン	8
内	リペアの粉	10
内	ひょうたん	12



オルネットの家・家畜小屋

出現アイテム

内	ミミー	2
内	ひょうたん	4
内	リペアの粉	8
内	エデンの果実	10



池

出現アイテム

外	お魚キャンディー	10



▲ドランの骨、たいまつ、ドランの角、看板

ドランの風車

出現アイテム

内	炎	5
内	魔力	8
内	風	9
内	聖	10
内	稲妻	11
内	攻撃	12
内	エデンの果実	13
外	ふんわりドーナッツ	10
外	お魚キャンディー	13

注1：神獣の洞窟で、各階層のアトラの数と中身は、総数81個が基本的にランダムで出現していきます。表はあくまで、編集部でプレイした場合の出現例です。ただし、地下4階は0個、地下8階は1個、地下15階は0個と数が決まっています。

ステージ攻略2 白ひげふくろうの森 マタタギの里

クエストもジオラマも「応用」を働かせて！

そろそろ、単純なプレイだけでは行き詰まってくるステージ2。クリアのカギは、武器を慎重に育てていくこと！

白ひげふくろうの森

武器を壊さないように！

ダンジョンというより、フロアごとに区切られた森の中を探索するクエスト。まず注意しなければいけないのは、敵の耐久度がかなり高い点。そのため、一撃で与えられるダメージが少ないうえに、WHpの消耗が激しいのだ。攻撃ばかりに気を取られると、武器が壊れていた…、ということもありえるので、リペアの粉を多めに持って探索に挑もう。白ひげショップを建てるまでは、ノルン村に戻って買い物することになるぞ。

ボス戦ガイド ロックせずに戦うのがコツ

白ひげふくろうの森にいるボス「マスターウータン」は、巨体に見合わず素早い動きをする。しかし、攻撃をから振ったあとのスキが大きいので、攻撃を誘いつつから振りさせてから、ふところに入り込んで斬りつけ、すぐに待避。これをロックオンせずに繰り返せば、楽に倒せるはず。



▶ドランの羽を使えば、ボスより素早く動けるぞ。

白ひげふくろうの森全フロアデータ

神獣の洞窟と同様、出現モンスター以外の要素はランダムになっている。

フロア数		アトラの数と中身・編集部プレイ例（注2）	出現モンスター
1	7	枝、階段、木、車、長老バロン、バロンの家、屋根	ウェン、サーズ、サタディ、人食い草、フライ
2	8	カカオ、小屋、水車1、たいまつ、たいまつ、バケツ、はし、屋根	チューズ、人食い草、フリフリ、マンディ
3	6	カカオの家、看板、白ひげ、白ひげショップ、パオ、パオの家	人食い草、サーズ、サンデー、人食い草、ホーネット
4	0	なし	サーズ、サンデー、フリフリ、ホーネット
5	8	階段、階段、階段、クルル、白ひげ入り口、たいまつ、たいまつ、たいまつ	ウェン、人食い草、フライ、フリフリ、ミミック
6	8	看板、看板、洗濯物、大地B、たいまつ、たいまつ、ブンブク、ブンブクの家	サーズ、サタディ、フリフリ、ホーネット、魔女イルザ
7	7	井戸1、入り口、川、川、看板、小屋、大地A	ウェン、サンデー、チューズ、魔女イルザ、マンディ
8	8	川、川、川、川、川、川、看板、洗濯物	フリフリ、ホーネット、魔女イルザ、ミミック
9	0	なし	キラースネーク（デュエルバトル）
10	4	カイとモモの家、車、ベランダ、二階	ツチホル、人食い草、ホーネット、ミミック
11	8	井戸2、カイ、階段、看板、看板、小屋、たいまつ、たいまつ	ツチホル、ハロウィン、フリフリ、魔女イルザ
12	0	なし	キングミミック、ツチホル、ホーネット、魔女イルザ
13	8	ガブ、ガブの家、看板、看板、木、水車3、たいまつ、たいまつ	ツチホル、人食い草、フリフリ
14	6	車、樹、クスクスの家、たいまつ、たいまつ、たいまつ	おおかみ男、サンデー、ハロウィン、魔女イルザ
15	8	アニー、階段、草、たいまつ、バケツ、骨、モモ、屋根	キングミミック、サーズ、ハロウィン、ホーネット
16	8	井戸3、階段、キノコハウス、クスクス、水車2、バケツ、屋根、ロウ	おおかみ男、キングミミック、ツチホル、ハロウィン、魔女イルザ
17	0	なし	マスターウータン（ボス）

注2：白ひげふくろうの森で、各フロアのアトラの数と中身は、総数94個がが基本的にランダムで出現していきます。表はあくまで、編集部でプレイした場合の出現例です。ただし、地下4階、9階、12階、17階は0個と数が決まっています。

マタタギの里

里のフィールドに出現するアイテムも取り逃すな！

マタタギの里で、初めてジオラマ作りに目的が設定される。精霊の木ジュラクまで水路を引くというノルマだが、アトラさえしっかり入手していれば難しくない。各家々のコンプリート状態と出現アイテムは、ここで紹介しているとおり。また、マタタギの里のフィールド上にもふんわりドーナッツ×2（6、11）とお魚キャンディー×2（13、16）が出現するぞ！

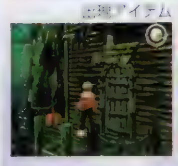
ジュラク



出現アイテム

	アイテム	
外	ひょうたん	5
外	エデンの果実	7
外	ビーストバスター	9
外	スカイハンター	11
外	草まんじゅう	13

ゴローの家



出現アイテム

	アイテム	
内	ポケット	0
内	エデンの果実	6
内	ごくじょうチキン	8
内	ビーストバスター	9
外	ひょうたん	6
外	ミミックブレーカー	9
外	ばくだん	11
外	草まんじゅう	15

パオの家



▲たいまつ、看板、階段、洗濯物、パオ

出現アイテム

	アイテム	
内	ビーストバスター	5
内	エデンの果実	8
外	炎	2
外	パン	2
外	リペアの粉	5
外	プラントバスター	8

カカオの家



▲たいまつ、看板、階段、洗濯物、小屋、カカオ

出現アイテム

	アイテム	
内	チーズ	6
内	プラントバスター	10
外	メイジスレイヤー	3
外	稲妻	6
外	ときめきチェリー	12

ブンブクの家



▲たいまつ、看板、階段、小屋、ブンブク、クルル

出現アイテム

	アイテム	
内	パン	2
内	チーズ	4
内	聖	10
外	エデンの果実	5
外	風	13

カイとモモの家



▲たいまつ、看板、階段、小屋、カイ、モモ

出現アイテム

	アイテム	
内	ミミックブレーカー	8
内	チーズ	10
内	エデンの果実	13
外	冷気	11
外	メイジスレイヤー	13

水車



▲たいまつ、車

水車①

出現アイテム

	アイテム	
内	ひょうたん	6
内	プラントバスター	8
外	チーズ	5
外	毒を無効にするお札	10

水車②

出現アイテム

	アイテム	
内	ひょうたん	8
内	シーキラー	12
外	メイジスレイヤー	11
外	ネバネバしないお札	13

水車③

出現アイテム

	アイテム	
内	ひょうたん	10
内	ビーストバスター	13
外	チーズ	12
外	呪われないお札	14

バロンの家



▲たいまつ、看板、屋根、枝、長老バロン

出現アイテム

	アイテム	
内	ビーストバスター	5
内	石けん	8
内	ひょうたん	12
外	プラントバスター	5
外	強化の粉	8

クスクスの家



▲たいまつ、看板、草、クスクス

出現アイテム

	アイテム	
内	ひょうたん	13
内	プラントバスター	16
外	トゲッチ	8
外	エデンの果実	12

ガブの家



▲たいまつ、看板、骨、樹、ガブ

出現アイテム

	アイテム	
内	こくじょうチキン	10
内	シーキラー	12
内	エデンの果実	14
外	ビーストバスター	10
外	スカイハンター	15

キノコハウス



▲たいまつ、看板、二階、ベランダ、ロウ、アニー

出現アイテム

	アイテム	
内	ストーンブレイカー	9
内	ミミックブレーカー	11
内	メタルブレーカー	12
内	エデンの果実	13
内	太陽のしずく	17
外	メイジスレイヤー	12
外	パン	15

白ひげショップ



▲たいまつ、看板、入り口、白ひげ入り口、ヒゲール

出現アイテム

	アイテム	
内	ひょうたん	5
内	チーズ	8
内	プラントバスター	9
内	毒消しドリンク	13
外	パン	2
外	炎の魔石	4

ダーククラウド データベース

ここでは、ステージ2までに登場するモンスターと、出現アイテムを一挙公開！ プレイのお供として役立ててください！

モンスターリスト

白ひげふくろうの森までに出現する28種のモンスターデータを掲載。リストの見方は欄外参照のこと。


イワノフ HP [illegible] お金 [illegible]
[illegible]


ガイコツ兵 HP [illegible] お金 [illegible]
[illegible]


キングミミック（神獣） HP [illegible] お金 [illegible]
[illegible]


ゴースト HP [illegible] お金 [illegible]
[illegible]


スタチュー HP [illegible] お金 [illegible]
[illegible]


洞窟コウモリ HP [illegible] お金 [illegible]
[illegible]


トッシーン HP [illegible] お金 [illegible]
[illegible]


ドラゴン HP [illegible] お金 [illegible]
[illegible]


ドラン HP 150 お金 [illegible]
[illegible]


マスタージャケット HP [illegible] お金 [illegible]
[illegible]


ミミック（神獣） HP [illegible] お金 [illegible]
[illegible]


ウエン HP [illegible] お金 [illegible]
[illegible]


おおかみ男 HP [illegible] お金 [illegible]
[illegible]


キングミミック（白ひげ） HP [illegible] お金 [illegible]
[illegible]


サーズ HP [illegible] お金 [illegible]
[illegible]


サタディ HP [illegible] お金 [illegible]
[illegible]

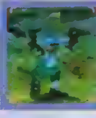

サンデー HP [illegible] お金 [illegible]
[illegible]

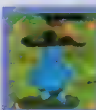

チューズ HP [illegible] お金 [illegible]
[illegible]


ツチホル HP [illegible] お金 [illegible]
[illegible]

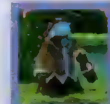

ハロウィン HP 100 お金 [illegible]
[illegible]

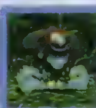

人食い草 HP [illegible] お金 [illegible]
[illegible]

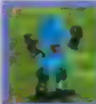

フライ HP [illegible] お金 [illegible]
[illegible]


フリフリ HP [illegible] お金 [illegible]
[illegible]


ホーネット HP [illegible] お金 [illegible]
[illegible]


魔女イルザ HP [illegible] お金 [illegible]
[illegible]


マスターウータン HP [illegible] お金 [illegible]
[illegible]


マンディ HP [illegible] お金 [illegible]
[illegible]


ミミック（白ひげ） HP [illegible] お金 [illegible]
[illegible]

アイテムリスト

神獣の洞窟と白ひげふくろうの森で入手できる、武器、アタッチメントアイテム、通常アイテムを一挙にリスト化したぞ！

武器

	名前	攻	補足
トアン	[illegible]	[illegible]	「タカー」が壊れた状態
トアン	[illegible]	[illegible]	基本装備
トアン	[illegible]	[illegible]	大きめの片刃の剣
トアン	[illegible]	10	軽量の両刃刀
トアン	[illegible]	[illegible]	魔力を秘めた短剣
トアン	[illegible]	[illegible]	細身の長剣
トアン	白ひげの剣	[illegible]	幻の剣
トアン	[illegible]	[illegible]	対キラースネーク用の剣
トアン	[illegible]	[illegible]	強力な両刃の剣
シャオ	[illegible]	[illegible]	「パチンコ」が壊れた状態
シャオ	[illegible]	[illegible]	基本装備
シャオ	盗賊のパチンコ	[illegible]	アイテムを盗む効果がある
シャオ	骨のパチンコ	[illegible]	骨でできたパチンコ
シャオ	鉄のパチンコ	[illegible]	鉄でできたパチンコ
シャオ	[illegible]	[illegible]	ロックオンするとしゃべる
ゴロー	[illegible]	[illegible]	「木づち」が壊れた状態
ゴロー	[illegible]	[illegible]	基本装備
ゴロー	[illegible]	[illegible]	鉄でできたハンマー
ゴロー	[illegible]	[illegible]	カチカチに凍ったマグロ
ゴロー	[illegible]	[illegible]	魔力を秘めたハンマー
ゴロー	[illegible]の甲羅	[illegible]	破壊力バツグン
ゴロー	大富豪[illegible]	[illegible]	お金入手時金額アップ

イベント系アイテム

名前	補足
[illegible]	好きな場所に移動できる地図
[illegible]	ネコを人間に変える
[illegible]	キラースネークを出現させる
[illegible]	ゴローの父のかたみ
[illegible]	あまくておいしい。クスクスの好物
[illegible]	釣りのエサ
[illegible]	釣りのエサ

アタッチメントアイテム

名前	補足
[illegible]	炎属性を付加する
[illegible]	冷気属性を付加する
[illegible]	雷属性を付加する
[illegible]	風属性を付加する
[illegible]	聖属性を付加する
[illegible]	攻撃力が増す
[illegible]	武器が壊れにくくなる
[illegible]	攻撃速度がアップ
[illegible]	魔効果・炎などの属性がアップする
[illegible]	恐竜・は虫類系の敵へ追加ダメージ
[illegible]	不死・幽霊系に追加ダメージ
[illegible]	ゴーレム系に追加ダメージ
[illegible]	獣系に追加ダメージ
[illegible]	鳥類に追加ダメージ
[illegible]	鎧&メカ系に追加ダメージ
[illegible]	ミミック系に追加ダメージ
[illegible]	魔法使い系に追加ダメージ

ダンジョンクリア系アイテム

名前	補足
マップ	ダンジョンの地図
魔水晶	敵の位置を映し出す水晶
骨のカギ	神獣の洞窟内のカギ
ひげのカギ	白ひげふくろうの森内のカギ
トロッコの[illegible]	神獣の洞窟裏ダンジョンへのカギ
太陽のしずく	白ひげふくろうの森裏フロアへのカギ
ドランの[illegible]	神獣の洞窟ゲートキー
光る石	白ひげふくろうの森ゲートキー
赤い木の[illegible]	白ひげふくろうの森ゲートキー
とんがりマロン	白ひげふくろうの森ゲートキー
ツノのついたカギ	神獣の洞窟ボス部屋へのカギ
三日月草のタネ	白ひげふくろうの森ボス部屋へのカギ

通常アイテム

名前	タイプ	効果
[illegible]	[illegible]	トアンの防御力がアップ
[illegible]	[illegible]	シャオの防御力がアップ
[illegible]	[illegible]	ゴローの防御力がアップ
[illegible]	ドリンク系	のどの渇きを20%回復
[illegible]	ドリンク系	のどの渇きを50%回復
[illegible]	ドリンク系	のどの渇きを100%回復
[illegible]	[illegible]	体力を少回復
[illegible]	[illegible]	体力を中回復
[illegible]	[illegible]	体力を全回復
[illegible]	[illegible]	一定時間、攻撃力&防御力が2倍になる
[illegible]	[illegible]	毒を消す
[illegible]	[illegible]	呪い状態をクリア
[illegible]	[illegible]	ネバネバ状態をクリア
[illegible]	[illegible]	すべての状態をクリア
[illegible]	[illegible]	ダンジョン内を高速で移動できる。3～6分持続
[illegible]	[illegible]	爆発して敵にダメージ
[illegible]	[illegible]	敵に当てると小ダメージ。下に落ちた石を拾うと再利用できる
[illegible]	[illegible]	敵に当てると炎属性ダメージ。たいまつに火をつける
[illegible]	[illegible]	敵に当てると冷気属性ダメージ
[illegible]	[illegible]	敵に当てると稲妻属性ダメージ
[illegible]	[illegible]	敵に当てると風属性ダメージ
[illegible]	[illegible]	敵に当てると聖属性ダメージ
[illegible]	[illegible]	敵になげつけると動きをとめる（周囲の時がとまる）
[illegible]	[illegible]	一定時間動きを鈍くする
[illegible]	[illegible]	敵に投げつけると爆発する
[illegible]	[illegible]	敵を毒状態にする
[illegible]	[illegible]	装備すると時間停止攻撃を防ぐ
[illegible]	[illegible]	装備すると呪い攻撃を防ぐ
[illegible]	[illegible]	装備するとネバネバ状態を防ぐ
[illegible]	[illegible]	装備すると毒状態を防ぐ
[illegible]	[illegible]	キャラクターチェンジができる
[illegible]	[illegible]	ダンジョンから脱出できる
[illegible]	[illegible]	戦闘不能キャラが復活する
[illegible]	[illegible]	武器のダメージを修理する
[illegible]	[illegible]	武器をレベルアップさせる
[illegible]	[illegible]	アイテムを持てる数を増やす
[illegible]	[illegible]	体力MAX値を増やす
[illegible]	[illegible]	のどの渇きメーターMAX値を上げる
[illegible]	[illegible]	カギのかかった宝箱を開けられる
[illegible]	[illegible]	売値と買値が同じ

モンスターリストの見方

カコミの色がむらさきのものは神獣の洞窟、青のものは白ひげふくろうの森で出現するモンスターです。「HP」は耐久値、「お金」は倒したときに得られるお金を表わしています。ミミックなど、両方のダンジョンで登場するモンスターは、モンスター名のとなりに（神獣）（白ひげ）と分類してあります。

PS2 冒険時代活劇 ゴエモン

今回は2体目のボスがいる赤目の谷のダンジョンをメインに攻略。もちろん安心のマップつき。

発売中 A・RPG	▶オープン価格 ▶コナミ ▶MC2（58KB以上）

PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

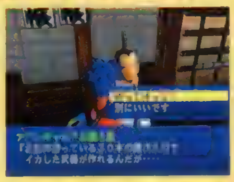
強制的に視点が変更される場所が多いこのゲーム（特にダンジョンでは）。R2ボタンを押すとゴエモンの向いている方向に視点が変わるが、特定の場所ではそれが使えないこともある。そんな場合は、いったん主観視点にしてから向きを変えて、またもとに戻すと見やすい視点になるぞ。でも、そのテクは、方向感覚がなくなる赤目の谷のダンジョンでは、迷子になりやすいので多用は禁物だけどね……。　（インパクト・K）

前号の続きのマップからお得な攻略情報をお届け!!

知っていると冒険が楽になるお得な情報を紹介!!

①鍛冶屋が武器を作ってくれる条件

大江戸北町の武器屋の、アバンギャルドな鍛冶屋。彼にザコ敵から入手できる武器を特定の数持って行くと、さまざまな武器を作ってくれる。また下の条件以外にも、強力な武器を作ってくれる条件もあるぞ。



▲江戸の北町以外に、霧乃帝国にも1人いるぞ。

刃こぼれ刀　30本

確率	作ってくれる武器
30%	太刀　一番星
25%	鉄扇
15%	小刀
10%	だんびら
20%	折れた刀（ハズレ）

折れた刀　30本

確率	作ってくれる武器
30%	哀暗
25%	大扇
15%	金棒
10%	ノコギリ歯
20%	錆びた刀（ハズレ）

錆びた刀　30本

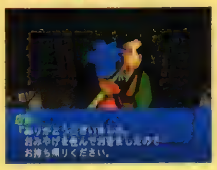
確率	作ってくれる武器
30%	自在刀　土筆
25%	鬼の金棒
15%	太刀　蛍火
10%	名刀　細雪
20%	孫の手(ハズレ)

錆びた刀 5本＋折れた刀 7本＋刃こぼれ刀 3本

この条件を満たしていると、1回だけ「名刀霞の玉虫」を作ってもらえる。ほかの武器とは違い、ランダムではないぞ。

②松の間でおみやげを!!

宿屋ではランク別に体力、神通力の回復量が違うが、なんと松の間では回復だけでなく、お土産ももらえる（ランダム）。モノによっては超おトク。



▲所持しているアイテムがいっぱいだった場合は、何ももらえなくなってしまうので、気をつけよう。

50%……おにぎり
35%……鮭おにぎり
15%……金ひょうたん

③敵が落とすアイテムについて

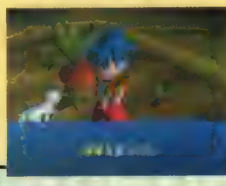
敵を倒すとランダムで経験値やお金、アイテムなどを落とす。これらは基本的にランダムなのだが、確率を上げる方法がある。武器と猿の紋章の組み合わせによっては、落とすお金などが4倍になるぞ。

アイテムを落とす確率の変化条件

★運の値によってアイテムの出現率が最大30%アップ
★運の値によってアイテムの出現時間が4秒までアップ
★猿の紋章を装備していると経験値、お金が2倍に
★しゃもじを装備していると経験値などが2倍に
★打ち出の小槌を装備しているとお金が2倍に

④トンガリ村で薬草をゲット

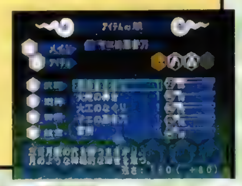
ゲーム序盤で訪れるトンガリ村。この村の畑には薬草が植えられており、上に立って〇ボタンで薬草を入手して体力を回復することができる。お金の少ない序盤では、宿代も節約したいので、これを覚えておくとおトクだ。



◀もしかして、薬草で生計を立てている村なのだろうか？

⑤強い武器を入手せよ!!

北海道から江戸に戻ったあと、大江戸北町にいる岡っ引きに話しかけると、十手という武器がもらえる。このほかにも、序盤には大工の親方や職人からも武器をもらえたりするので、イベント終了後は、さまざまな人と話してみよう。



▶ツキノヨルクマのようなザコ敵を倒しても強い武器が手に入ることがある。

大江戸〜北海道クリア後までに入手できる武器一覧

A・RPGということで、唯一の装備品の武器はとても重要なアイテム。ここではゲーム序盤の大江戸から今回の攻略範囲の北海道クリア後までに入手できる武器を、購入可能店舗などと一緒に紹介していくぞ。ちなみに武器は、装備するのに一定の能力値が必要になってくる（攻撃力の高い武器や特殊効果のある武器は高い能力値が必要なことが多い）。そこで、各武器を装備するのに必要な能力値もあわせて掲載しているので購入時の参考にしよう。



◀イベントや宝箱から入手できる武器が多いので、武器は買わないでも進めるかも？

種類	アイテム名	価格	攻撃力	販売店	力	技	心	コメント
太刀系	竹刀	50両	8	大江戸	0	0	0	この値段なだけに攻撃力は低い
	太刀　一番星	780両	39	大江戸	9	0	0	買うよりも鍛冶屋で作ってもらったほうがおトク
	雷剣		65	ドグジン戦	14	0	6	ドグジンを倒すと入手。敵を感電させられる
	だんびら	1760両	88	青森の岬	19	0	0	鉄製の両刃の剣。装備するには力が必要
	太刀　六歌剣	2020両	101	青森、北海道	24	0	0	攻撃力は高いが値段も高い
	太刀　白銀丸	3140両	157	大江戸(2)	29	7	0	装備するには力だけでなく技も必要
	ノコギリ歯	3300両	165	大江戸(2)	34	11	0	普通に買うより鍛冶屋のほうがおトク
	太刀　仁王丸	3360両	183	大江戸(2)	39	15	0	現段階では最高の攻撃力
	太刀　螢火	4540両	227	大坂の店	42	19	0	ここまででは鍛冶屋で入手するしかない
中刀系	刃こぼれ刀	—	11	敵	0	0	0	ザコ敵を倒すとランダムでコレが出現
	割れた竹刀	440両	22	大江戸	0	0	0	壊れた物を売るなんて…
	錆びた刀	—	25	敵	0	0	0	これを入手できるとうれしい。鍛冶屋に持っていこう
	木刀	770両	35	大江戸	0	0	0	修学旅行のお土産といえばコレ
	孫の手	1180両	59	トンガリ村	0	0	0	こんなもので攻撃するなんて。攻撃力は意外に高い
	霊刀　火丸		85	赤目の谷	7	10	27	ダンジョンの宝箱に入っている
	哀暗	2240両	112	青森、北海道	10	15	0	暗い名前だけど性能は抜群
	首領の忍者刀		131	忍者砦	12	18	0	忍者砦地下3階の宝箱に
	十手	—	171	大江戸(2)	14	21	0	北海道クリア後の岡っ引きからゲット
小刀系	折れた刀		16	敵	0	0	0	これもザコ敵が落とすアイテム
	風切りの刃	—	32	トンガリ村	0	0	0	トンガリ退治後、村長から入手可能
	カマイタチの剣	—	71	風守の砦	0	16	0	攻撃力は高いけど、装備に技16が必要なのがネック
	小刀	1540両	77	トンガリ村	0	17	0	間合いが狭いので注意
	ヤエの忍者刀	—	80	ヤエ	0	18	0	ヤエから貰える。北海道へ行くのに必要
	自在刀　土筆	3440両	172	大江戸(2)	0	37	0	装備するのに必要な技が異常に高い
	名刀　細雪	5880両	294	出雲の店	0	52	0	ここまででは鍛冶屋で入手するしかない
棍棒系	角材	—	5	大江戸	0	0	0	江戸南町にいる職人がくれる
	破竹	260両	13	大江戸	0	0	0	安いけど買うまでもないでしょう
	棍棒	540両	27	大江戸	0	0	0	木をけずっただけの武器
	一球入魂棒	1920両	96	青森、北海道	22	0	0	バット？　これで明日もホームランだ！
	大工のなぐり	—	105	親方	25	0	12	外に出れるようになったら親方がくれる
	大地の轟き		115	赤目の谷	26	0	12	宝箱に入っている。振りが遅い
	長刀	2360両	118	北海道	27	0	0	間合いが広くなかなか使える
	水柱	2880両	144	北海道	28	0	0	赤目の谷にも落ちている
	金棒	3000両	150	大江戸(2)	29	0	0	重くて振りが遅いので実用的じゃないかも
	月のまさかり	—	160	ツキノヨルクマ	33	0	16	運が高ければ入手は難しくない
	鬼の金棒	3920両	196	大江戸(2)	40	0	0	銅製だが軽いらしく、振りも早い？
拳具系	殴り鉄甲	360両	18	大江戸	0	0	0	射程距離が異常に狭い。パンチだしねぇ
	トンガリの爪	960両	48	トンガリ村	0	0	0	この値段でこの能力は魅力だが、間合いが…
	松かさ	1680両	84	青森	9	9	0	傘ではない。手にはめて相手を殴るアイテム
	鉄拳	2140両	107	青森、北海道	12	12	0	鋼鉄製。パンチパンチパンチ！
	クマの手	2760両	138	北海道	16	16	0	ハチミツを取る左手は珍味なのです
	大トンガリの爪	4840両	242	トンガリ村	40	40	0	今回紹介している拳具の中では最強
その他	鉄扇	1100両	55	トンガリ村	0	0	0	扇はゴエモンにはお似合いかもね
	大扇	2500両	125	北海道	0	0	0	鉄扇より攻撃力があるなんて不思議

※大江戸(2)は北海道クリア後に買えるものです。

超要約攻略

前号を見逃したという人のために、ここで今回の攻略範囲前まで一気に攻略しちゃいます。始まり始まり〜。①大工の親方の家→②大江戸南町の瓦版屋前でコトラを発見する　③おなかのすいているコトラのために魚を買って来てあげる→④大江戸南町のおみつの茶店か、親方の家でコトラに名前をつけてあげる→⑤南町の裏にいる物知りじいさんにあって、大江戸西門の通行手形を入手する→⑥大江戸北町にある大手門の前にいる親方と会話する→（次のページへＧＯ！）

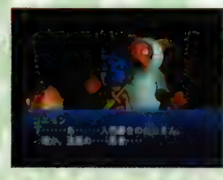


前号からの続き 東北林道～北海道までを マップつきで 攻略!!

東北林道編

1 茶屋のウラで盗賊を発見!!

大江戸の町から東北林道に出てスグの場所にある茶店。この裏には、林道に出るときに見た看板に出てていた盗賊たちがいる。今後、いろんな場所で出会うので、会っておこう。ちなみに会わなくてもゲーム進行に問題はなし。



◀なぜか彼らの子分にされてしまう（笑）。

2 スト～ンサ～クルに入ると……

林道の先には青森の岬があるが、現時点では行く必要はない（入ることは可能）。まずここでは、スト～ンサ～クルへと向かおう。ここにいるハニワ兵を倒すと、イベントが発生。少しの間、町には戻れないので注意。



◀オープニングで出てきた忍者軍団が出現して……。

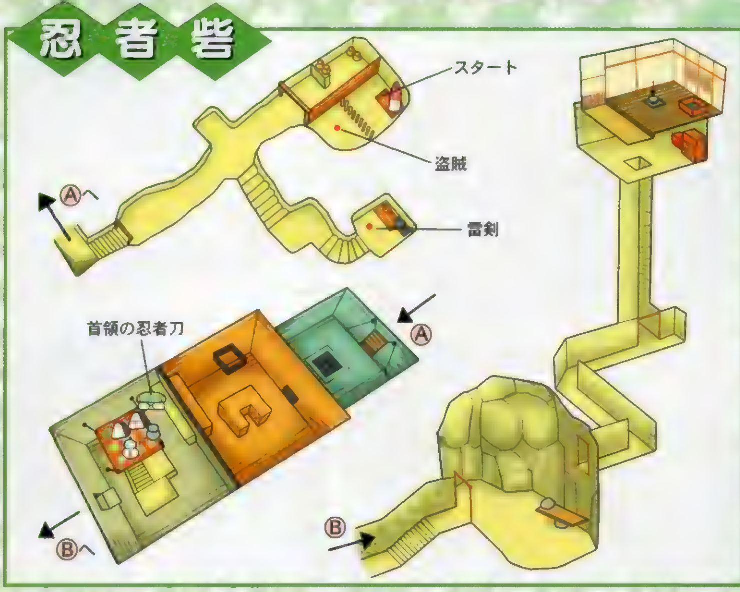
知っ得情報 この敵に気をつけろ!!

ハニワバズーカ（茶）



[illegible]



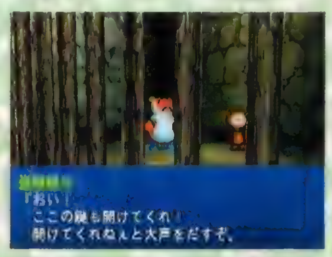


忍者砦編

1 コトラを利用して牢屋の鍵を入手せよ!!

忍者砦のスタート地点は地下4階。牢屋を出て、地下3階、2階へと進んで行く。まず牢屋を出るには、見張りが持っているカギを入手しなければならない。遠い場所などに何かがある場合は、コトラを使うと何かしらのアクションが発生することが多い。今後もダンジョンなどで必要となってくるテクなので、覚えておこう。なお、地下の雷剣は取らなくてもあとで返してもらえる。





▲隣の牢屋には盗賊たちが。彼らを助けないと、ほかの見張りを呼ばれてしまう。
◀見張りにロックオンし、○ボタンを押せばコトラがカギを盗んできてくれるぞ。

2 見張りに見つからないように地下2階へ

地下3階は、見張りが巡回している場所を、見つからずに通り抜けるミニゲームが用意されている。見張りに見つかると、牢屋に戻され最初からやり直しになるので慎重に進もう。次の部屋からは、中央の石柱を壁ジャンプで登り、上から進むと楽だ。つり天井のような場所は、ツボを落とすと捕まるので注意。ちなみに、捕まると雷剣はまた没収される。ここでは戦闘はないので、いちいち取りに戻らなくてもいいだろう。



◀見張りは一定位置を往来している。ルートやタイミングを覚えよう。



▶部屋にある石柱のくぼみを利用し、壁ジャンプで上へ。ただし、3つ目の部屋にある宝箱は忘れずに入手だ。

3 今までの経験をヒントに昇ろう！

地下2階にくると、もう見つかることはないので安心しよう。ここには、先に逃げた盗賊たちが、シーソー風のトラップの前で立ち往生している。ここを抜けるには、彼らとのイベントがヒントになっている。今までの経験を生かし、上へ行く方法を探し出そう。先に進むと、縦に細長い場所があるので、壁ジャンプで地上へGO！



▲シーソーを使って、上にある通路へと行こう。素早く行動しないと、シーソーが倒れてしまうぞ。



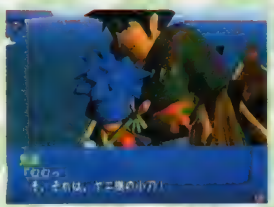
◀上に登ると青森の近くの一軒屋の中に。外に出るとヤエちゃんが登場。

超要約攻略 （前のページの続き）⑦親方の家から、大江戸西門へ行き東海道へ→[illegible]（次のページへGO！）

青森の岬編

1 ヤエの忍者刀を入手したら鬼頭に会え!!

忍者砦をクリアすると、ヤエから忍者刀をもらえる。これを持った状態で、青森の岬の港にいる男（鬼頭）に話しかけると、北海道へと連れてってくれる。と…その前に、この町には武器屋もあるし、人も多いので、情報収集してから北海道に行こう。北海道は敵も強いので、回復アイテムも購入しよう。



◀どうやら彼は、ヤエのことが好きらしい。



2 おばさんから瓦版を入手!!

ここの村の民家にいるおばさんは、瓦版十八の号を持っている。この瓦版には、非常にいい情報が載っているので、必ず入手しておきたい。瓦版屋と違って取り逃しても、あとから入手できるので、先に進んでしまった人は安心しよう。



▲なぜか瓦版を持っているおばさん。この先も、意外な人が瓦版を持ってることがあるぞ。

知っ得情報 北海道へ行くと後戻り不可！

[illegible]



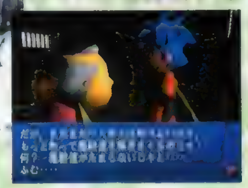
北海道編

1 村の中でも敵が出現するので注意

北海道では、村の中にも敵がワラワラ出現するので気が抜けない。しかも、村自体が広いので、情報収集をするのがたいへん。この村には、井戸の中とスタート地点の近くの民家それぞれに、瓦版を持った人物がいるので、忘れずに入手しておこう。



▲風景に溶け込んで見にくい敵も多い。気をつけよう。



▼スタート地点近くの民家のおやじから瓦版をゲット。

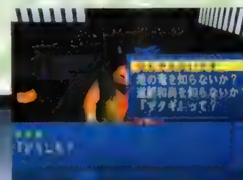
知っ得情報 この敵に注意!! ツキノヨルクマ



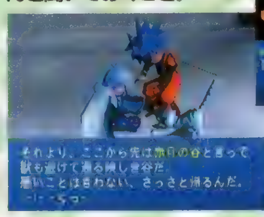
[illegible]

2 竜脈トンネルへ行くと……

漁村からマタギの村を抜け、その先にある竜脈トンネルに入るとイベントが発生。強制的にマタギの村へ戻される。この先はダンジョンに入ることになるので、ここで回復系アイテムを購入しておこう。また、ヒントなどを教えてくる人もいるので、村人から話はちゃんと聞いておくこと。



▲ストーリーに関係のあることも聞いておこう。



◀竜脈トンネルに入ると、ある人物が倒れている。

3 竜脈トンネルを通って赤目の谷へ

2のイベントを発生させていれば、竜脈トンネルを進むことが可能になる。ここは足場が狭い通路が多いので、落ちないよう慎重に進もう。また、足場が見えにくい場合は、右スティックを押して主観視点に変更し、先の通路を確認してから進むといいだろう（視点を戻すと、また強制変更されるので注意）。ちなみに、一番下の層には、道話和尚と宝箱があるぞ。



▲左スティックを微調整してゆっくり歩こう。



◀ハニワバズーカ兵は誘導弾を撃ってくるイヤな敵。確実に倒しておこう。

4 一見、行き止まりだけど……

赤目の谷に入ると、小さな部屋に出るだけ。行き止まりのように見えるが、じつは足もとの氷が先へと進む入口になっている。氷は武器を振れば、徐々に壊れていくぞ。なお、氷の下は水になっていて、泳いで先へと進むことになるので、酸素メーターに気をつけながら泳ごう。酸素がなくなると、急激に体力が減りゲームオーバーになるので注意すること。



◀氷の上に乗って武器を振る。何度か攻撃すれば、氷は壊れる。



▼氷の下は水路になっている。寒さで死なないゴエモンはスゴイ！

超要約攻略 [illegible]

赤目の谷編

1 水路を進みながら石室を目指せ!!

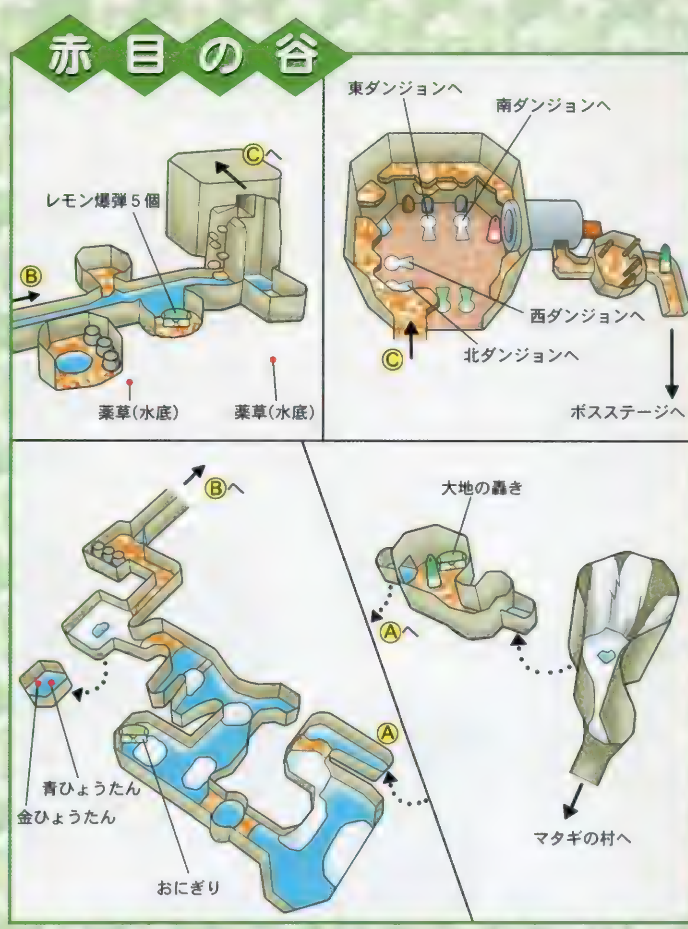
最初の目的地は石室と呼ばれる部屋。そこまでは、ほぼ一本道。ダンジョンはマップが表示されないので、迷いやすい。方向を見失わないように注意。また、わき道には宝箱やアイテムなどが落ちているので、入手しておこう。ちなみに、水に潜るときに石やツボなどを持っていると早く潜れる。この技は酸素の節約に便利なので覚えておこう。



▶入口から少し進んだ場所に、ヒントをくれる道託和尚がいる。ほかにもいるので探してみよう。



▲ツララは攻撃で破壊することが可能。ほかにもいろんな仕掛けがあるぞ。



2 石室の奥から4つのダンジョンへ!!

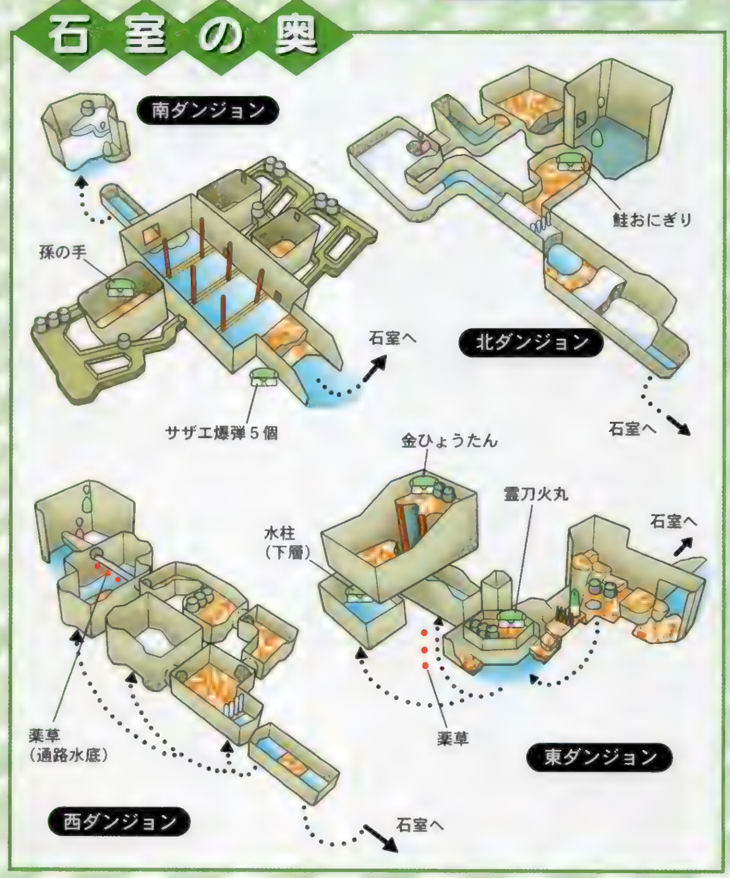
石室の奥には東西南北のダンジョンがある。各ダンジョンにあるスイッチ（各2個あり）を踏むことで、ボスへの部屋へと行くことが可能になる。セーブ可能で道具屋があるこの石室を拠点に各ダンジョンを攻略しよう。また、サルが休んでいる温泉に入ると体力全快するので利用するべし。スイッチを全部押したら、目のような仕掛けの下にあるオモリを押して、カラクリを作動させればボスへの道が開くぞ。



◀これがスイッチ。押すと水位が上昇するので気をつけよう。

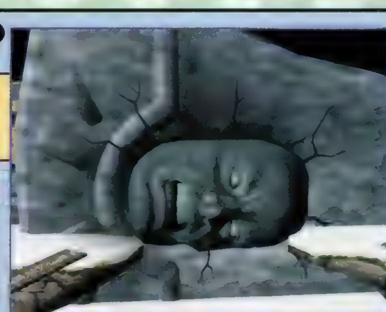


▼凍っていたこのオモリを4個とも押すと、上のカラクリが作動。



BOSS

霞乃帝国兵器 古代ハシラ



体力	6000
弱点	顔
経験値	1000
金	1000両

多彩な攻撃をさけつつ、雷凍圧波を作動させて顔にダメージを与えろ!!

ハシラの弱点は顔だが、ゴエモンの武器では攻撃が届かない。しかも近づくと呪黄という攻撃を仕掛けてくる。ここは、道託和尚のヒントどおりに、まず、まわりにある4つのスイッチを押して仕掛けを作動させる。そして、下から雷凍圧波（ライトアッパー）が出てきたらそれに乗り、弱点の顔を攻撃。これを何回か繰り返せば倒せるはずだ！

▼青い玉は左右の動きで、レーザーはジャンプで避ける。攻撃のスキにスイッチを押せ。





▲スイッチを全部押したら、素早くボスの前の足場を使って雷凍圧波の上に登る。

▼数回攻撃したら戻らないと、敵の攻撃の餌食になるぞ。



超要約攻略 （前のページの続き）⑰ドダジンを倒し霊剣を入手→⑪広場を先に進み、コトラの師である白虎に会い今回の旅の目的を知る→⑲大江戸に戻り、[illegible]じいさんに会って大江戸東門の[illegible]をもらう→[illegible]を持って、大江戸[illegible]にある東門から[illegible]へと進む。この先からは本格的な攻略開始となる。なお、ここでは基本的な攻略ルートしか書いていないので注意。町の人に話しかけるとアイテムがもらえたりすることもあるので、情報収集はおこたらないように!!

PS2

7BLADES/セブンブレイズ

攻略2回目は、多彩な仕掛けが待ち受ける、ストーリー中盤の難所「商館」を完全攻略!!

発売中 ACT	▶オープン価格 ▶コナミ
	▶MC2（330KB）

P.S.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

このゲーム、やっぱり武器が豊富な分、極楽丸でプレイしたほうが個人的には楽しいです。特殊攻撃とか必殺技もあって、技のバリエーションが幅広いのも愉快ですよね。そういえば、"7つの武器"というと、オレはアレを思い出します。「レインボーマン」です。あ、知らないですか。昔はそういうヒーローもいたのです。まあ、彼は7つの武器じゃなくて、7種類の姿に変身するんですが。「7」っていうのは好かれやすい数字ですな。　（青毛野郎）

中盤のヤマ場・商館をMAPつきで徹底攻略!!

ついに発売となった『7BLADES』。さっそくド派手なアクションを堪能している人も多いんじゃないかな？　そこで今回は、物語がますます盛り上がるストーリー中盤を徹底解析！　極楽丸編とお百合編のストーリーにそって、特に難しいポイントをピックアップして攻略するぞ。戦いの主な舞台となる商館は、階数も多く部屋数もかなりの数になるため、むやみに進んで道に迷ってしまう人もいるはず。それを防ぐために、商館の見取り図をバッチリ掲載しているので、存分に活用してほしい。そのほか、このゲームの特徴の1つである「食道楽システム」に関しても、ここで詳しく解説。食べ物のリストと効果の一覧を大公開しよう！　全プレイヤー必見の4ページなのだ。





▲極楽丸編では、新たに2つの武器を入手できる。どちらも特徴のある武器なので、しっかり使いこなして攻略に役立てよう。

◀お百合編では最初、武器が火薬玉なのでかなりツライ。素早い動きで敵をかわしつつ、新たな武器を探し出そう！

CHECK! 素早く振り向くためのテクニック

このゲームは、キャラを振り向かせたい方向に✚キーを入力するだけで、振り向くことができる。しかし、カメラ視点までは移動しないため、素早く次の行動をとることができない。そこで、✚キーで振り向いたあと、L1ボタンを押そう。するとカメラ視点がキャラの向いている方向に移動し、スムーズに次の行動へ移ることができるぞ。

✚キーを振り向く方向へ入力



▲方向転換したが、視点は移動せず敵の姿が見えない。

素早くL1ボタン



▲キャラの向いている方向へ視点を移動しよう。

背後の敵に反応!

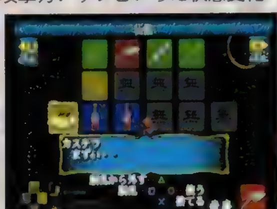


▲敵がいればロックオンできるので、すぐに反撃可能。

食道楽システム徹底分析

食べ物リストと2人の好き嫌いを公開!

「食道楽システム」とは、回復アイテムが食べ物になっていて、同じものを食べても、極楽丸とお百合の好みの違いで、効果がまったく違ってくるというもの。キャラの好きなものなら体力もたくさん回復し、嫌いなものを食べると、逆に体力が減少してしまうぞ。そこでここでは、登場する食べ物の効果を大公開！　体力回復量だけでなく、攻撃力アップといった状態変化についてもバッチリ紹介しているので、存分に活用してほしい。また、今回攻略する商館で入手できるものから、オススメの食べ物をピックアップしたので、こちらもチェック！



▲食べ物の最大所持数は決まっている。キャラが嫌いなものはドンドン捨てよう。

オススメの食べ物

極楽丸 ワイン



◀回復量が60%と効果大！

お百合 フランスパン



◀入手しやすいのが魅力。

CHECK! パートナーの体力にも要注意!

ゲーム途中で仲間になるパートナーのなかには、体力が設定されているキャラもいる。彼らがやられるとそこでゲームオーバーになってしまうので、残り体力には十分注意しよう。パートナーの体力も食べ物を食べれば回復するので、彼らが瀕死になっていたら、迷わず食べ物を使うようにしよう。



◀パートナーが攻撃されていたら、急いで救援に行こう。

●食べ物アイテムリストと主人公別効果一覧

食べ物	効果：極楽丸	効果：お百合
厚揚げ	体力20%回復	体力20%回復
甘酒	体力20%回復／移動不能	体力40%回復／攻撃力50%アップ
あんころ団子	体力20%回復	体力60%回復
いも	体力20%回復	体力40%回復／攻撃力25%ダウン
烏龍茶	体力20%回復／状態変化を回復	体力10%減少／状態変化を回復
梅干し	体力20%回復	体力60%回復
うどん	体力40%回復	体力20%回復
おにぎり	体力40%回復	体力40%回復
お神酒	体力40%回復／ダメージを受けてもよろけなくなる	体力40%回復　ダメージを受けてもよろけなくなる
カステラ	体力30%減少	体力40%回復
かぼちゃ	変化なし	体力80%回復
からし明太子	体力10%減少／攻撃力50%アップ	体力10%減少／攻撃力50%アップ
がんもどき	体力20%回復	体力20%回復
草団子	体力40%回復	体力40%回復
紅茶	体力10%減少／状態変化を回復	体力20%回復／状態変化を回復
コーヒー	体力10%減少／攻撃力50%アップ	体力10%減少／受けるダメージ25%ダウン
穀物（稲）	体力20%回復	体力20%回復
こんにゃく	体力20%回復	体力20%回復
魚の日干し	体力60%回復	体力20%回復
椎茸	気絶	ダメージを受けてもよろけなくなる
スープ	体力20%回復	体力40%回復
スルメ	体力60%回復	倒れる
ぞうすい	体力40%回復	体力20%回復
そば	体力40%回復	体力20%回復
たくあん	体力20%回復	体力40%回復
ちくわ	体力20%回復	体力20%回復
ちゃんこ	体力40%回復	体力20%回復
チャンポン	体力40%回復／受けるダメージ50%アップ	体力20%回復
毒掃丸	状態変化を回復	状態変化を回復
納豆	体力20%回復／攻撃力50%アップ	体力80%回復／受けるダメージ25%ダウン
生卵	体力60%回復	体力20%回復
日本酒	体力40%回復／攻撃力50%アップ	体力20%回復／移動不能
日本茶	体力40%回復	体力40%回復
にんにく	受けるダメージ25%ダウン	攻撃力50%アップ
パン	体力20%回復	体力40%回復
はんぺん	体力20%回復	体力20%回復
ふるい卵	体力40%回復／攻撃不能	体力20%回復／攻撃力25%ダウン
干し肉	体力40%回復	体力20%回復
マッシュルーム	倒れる	体力60%回復
松茸	体力10%減少	体力完全回復／受けるダメージ25%ダウン
みかん	体力20%回復	体力40%回復
みそ汁	体力40%回復	体力40%回復
みたらし団子	体力60%回復	体力20%回復
水	体力20%回復	体力20%回復
明太子	一定時間、少しずつ体力が回復	一定時間、少しずつ体力が回復
もも	体力20%回復	体力40%回復
やきとり	一定時間、少しずつ体力が回復	体力20%回復／攻撃不能
ラーメン	体力40%回復	体力20%回復
凍豆腐	体力20%回復	体力40%回復
ワイン	体力60%回復／ダメージを受けてもよろけなくなる	体力10%減少／ダメージを受けてもよろけなくなる

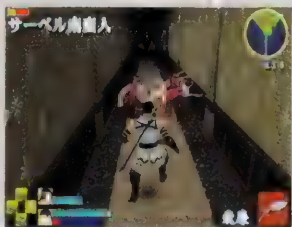
※食べ物アイテムはこのほかにもあります

ステージ攻略指南

商館の中をめまぐるしく行き来する難ステージ!

多数の南蛮人がひそむ出島の商館が、今回の攻略範囲だ。ここでの最終的な目的は、極楽丸編もお百合編も、南蛮人たちの司令官を見つけ出すこと。ただし、極楽丸とお百合はそれぞれ別の場所からスタートし、攻略手順もまったく違うので、それぞれのチャートとマップを参考に進んでいこう。

商館に登場する主な敵は、サーベル南蛮人と小銃南蛮人。どちらも攻撃力が高い強敵だが、特に遠くから攻撃してくる小銃南蛮人は非常にやっかいなので、優先して倒すようにしよう。また、狭い廊下や部屋ではたくさんの敵が1カ所に密集していて、すり抜けるのは難しい。それより積極的に敵を倒したほうが、結果的にダメージを受けなくてすむぞ。敵は食べ物も頻繁に落とすので、体力が減ったら手持ちの食べ物をケチらず使うこと。



▶挟み撃ちにあう前に、こちらから攻撃して倒してしまおう。

商館での戦い方を伝授!

極楽丸

飛び道具には飛び道具で対抗

極楽丸の場合、ブーメラン刀の飛廉（ひれん）を使うのがオススメ。一見、狭い場所では使いにくそうな武器だが、小銃南蛮人が撃ってくる前に、特殊攻撃で倒すことができるのだ。飛廉は通常攻撃でもそこそこ戦える武器なので、サーベル南蛮人が現れたときも、わざわざ武器を変更することなく対抗できるはずだ。



◀ロックオン後、特殊攻撃でブーメラン攻撃!

お百合

先手必勝! 撃たれる前に撃て!

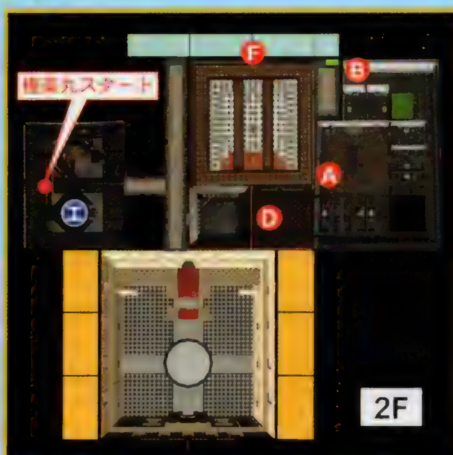
地下1階で青嵐（せいらん）を手に入れるまで、なるべく敵は相手にしないこと。火薬玉を敵に当てると気絶させられるので、これで敵をけん制しつつ、先へ急ごう。青嵐入手後は、敵が攻撃してくる前にロックオンして攻撃。敵が遠くにいてロックオンできないなら、前転で敵のふところに飛び込んでから銃を連射しよう。



◀青嵐は万能な銃。これ以外の武器は無理に使う必要なし。

商館地図







●商館地図の見方

チャートと組み合わせれば迷わずクリアできる

商館は複雑な作りで、かなり道に迷いやすい。このページにあるマップを見て、ルートを確認してから先に進むようにしよう。マップ中のⒶ～Ⓜは、次以降のページにある攻略チャートに対応しているので、チャートとマップを組み合わせてプレイすれば、迷わずゲームを進めることができるはずだ。また、Ⓔはエレベータを、★と▲は階段の場所。これは、同じ記号同士でつながっているぞ。

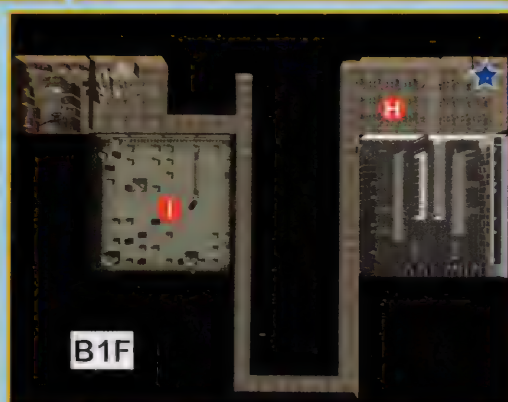
記号の見方	
Ⓐ～Ⓜ	チャートに対応
Ⓔ	エレベータ
★・▲	階段





▲極楽丸とお百合では、行動範囲がまったく違ってくる。例えば、1階と地下1階に行くのはお百合だけだぞ。

◀エレベータを使うと、自分が何階にいるのかわかりにくい。3階には部屋の中央に小銃南蛮人がいるので、それで確認しよう。





極楽丸編

極楽丸編攻略のポイントはエレベータ。最初は使うことができないが、イベントで使用可能になると、2階と3階を激しく行き来しなければならず、自分がどこにいるのかがわかりにくくなるのだ。なので、マップで現在位置をこまめに確認しながら進んでいくのがいいだろう。また、パートナーのヒミカがやられやすいので、体力ゲージに注意していこう。

攻略チャート

①商館：入口～留置場
- ●Ⓐの部屋まで行き、ボタンを押して扉を開ける
- ●開いた扉の先へ進み、Ⓑにある機械を作動させる
- ●スタート地点近くのエレベータで3階へ
- ●Ⓒの場所まで行くとイベント

②商館：留置場～2階ベランダ
- ●エレベータで2階へ戻り、Ⓓで「書斎の鍵」を入手
- ●Ⓔまで行くと、チャノ登場イベント
- ●Ⓕへ行き、チャノを倒して「カタパルトの鍵」を入手
- ●Ⓖの扉からカタパルトへ

③カタパルト
- ●チャノを倒す

① 商館：入口～留置場

エレベータを起動して3階へ

最初の目的は、エレベータを起動して3階にある留置場に行くこと。その手順は下の写真のとおりだが、問題はマップのⒶにある仕掛けだ。これは、8つのボタンのうち1つを押して、正解なら扉が開き、間違いだと敵が出てくるというもの。正解はランダムなので、根気よく押すしかない。正解するとヒミカが先に行ってしまうので、彼女を追いかけよう。

Ⓐでボタンを押し扉を開ける



▲仕掛けのある部屋から出てしまうとやり直しになるので注意。

Ⓑにある機械を作動



▲ここにいるヒミカに近づくと自動で機械が作動するぞ。

エレベータで3階へ



▲エレベータが使用可能になるので、3階へ行こう！

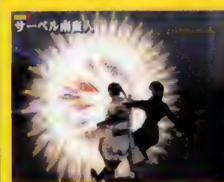
Ⓒまで進む

NEW武器 釣狐（つりぎつね）



入手場所：スタート地点

商館に入ると、すぐに入手できる針状の刀。特殊攻撃で敵を自分の近くに引き寄せ、そこから連続攻撃をお見舞いしよう。



◀特殊攻撃だけではダメージを与えられない。

② 商館：留置場～2階ベランダ

「書斎の鍵」を入手してボスの待つ部屋へ!

留置場でイベントを見たら、来た道を戻って3階のベランダへ出よう。すると、2階のベランダに南蛮人が登場。その南蛮人のあとを追う形で2階のベランダへ行き、館内へ戻る。Ⓓの図書館へ入ると、床に「書斎のカギ」が落ちているぞ。再び2階のベランダまで戻ると、今度は3階に南蛮人が現れるので、それを追って3階にある書斎へ行こう。すると南蛮人のボス、チャノが登場するイベントが起きる。このイベントのあと、逃げるチャノを追って、もう一度2階のベランダへ。これでチャノを追い詰めることができるので、あとは存分にたたきのめしてやろう。



▶ベランダに出没する南蛮人の入っていく扉が、次に行く場所だぞ。

◀「書斎の鍵」はココ。意外と気づきにくい。

BOSS チャノ・カザベーラ①

嫩の連続攻撃で楽勝!!

直前で手に入れた嫩を装備して連続攻撃を仕掛ければ、あっさり倒すことができるはず。一緒に出現するザコは、先に倒しておくのがいいだろう。ただし、あまりのんびりしていると、チャノが体当たりしてくるので注意。





▲遠くから飛廉で攻めるのも有効だ。

◀ボスだがそれほど強くない。体力を半分奪えば逃げていくぞ。

NEW武器 嫩（ふたば）



入手場所：留置場前

留置場でのイベント終了後に使えるようになる。全武器中、最も攻撃の出が早く、一瞬のスキを突いて、連続攻撃に持ち込むことが可能。ただ、リーチが極端に短いので、思い切って敵のふところに飛び込もう。

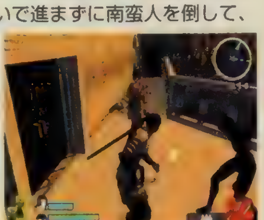


▲必殺技は強力。技の発生中に移動することもできるぞ。

③ カタパルト

敵が落とした鍵を拾って3階に逃げたチャノを追いつめろ!!

2階ベランダでチャノを一度倒すと「カタパルトの鍵」を落とすので、それを拾ったら、逃げたチャノを追って、またもや3階へ。マップ中のⒼの扉から中に入ると、イベントが発生し、チャノとその部下が襲ってくるので、これを撃退しよう。そうすれば、商館は無事クリアになる。その前に、手持ちのアイテムをチェック！　もし所持アイテム欄に空きがあるなら、急いで進まずに南蛮人を倒して、ワインをできるだけゲットしておこう。ワインは回復効果が高いので、次のステージでもきっと役に立つはずだ。



▲「カタパルトの鍵」は床に落ちているので、必ず拾うこと。

BOSS チャノ・カザベーラ②

飛んでいる敵を飛廉で攻撃!!

チャノと飛行南蛮人は空中を飛んでいるので、攻撃を当てにくい。ここは、ロックオンしてから飛廉の特殊攻撃で撃墜するのがベストだ。チャノが地上に降りてきたら、今度は武器を嫩にチェンジ。一気に接近し、連続攻撃を決めれば、難なく倒せるはずだ。



▶ザコの飛行南蛮人は、無理に倒さなくてもOK。



◀チャノは、離れていると飛び道具で攻撃してくる。その前に接近して倒したい。

CHECK! 無限コンボをマスターしよう!

技の出が早い嫩を使った無限コンボを紹介しよう。やり方は簡単。○ボタンを素早く3回入力してから、△ボタンで頭突きを決め、再び○ボタンで連続技を決めるのだ。これを繰り返せば、敵に反撃のスキを与えることなく、一方的に攻撃することができるぞ。このコンボのポイントは頭突き。✚キーを押しているとほかの技になってしまい、コンボがつながらないのだ。また、L１でロックオン状態になっていてもつながらないので、ロックオンで敵の方向を向いたら、L１ボタンから手を放すようにしよう。

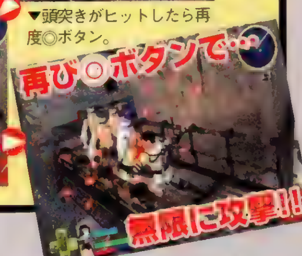


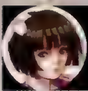
◀素早く押さないと連続技にならないので注意。



▶極楽丸の回転攻撃が終わったところで頭突き！

▼頭突きがヒットしたら再度◎ボタン。





お百合編

お百合編は商館の１階からスタート。極楽丸編以上にわかりにくい仕掛けが多数登場するので、チャートをしっかりチェックしてプレイしよう。地下１階で青嵐を手に入れるまでは武器が貧弱なので、敵を１人倒すのでさえも大変。ここは前転の無敵時間をうまく使って、できるだけ敵を無視して進んでいこう。

攻略チャート

①商館：入口～浴室
- ●Ⓗにある4本の支柱を壊し、「青嵐」を入手
- ●Ⓘの部屋へ行き、錬金南蛮人を倒す

②商館：浴室～サロン
- ●3階のⒿにある装置を作動させる
- ●1階のⓀにある絵画を調べ、「サロンの鍵」を入手
- ●Ⓛの扉からサロンへ
- ●シムカと戦闘。撃破する

③商館：サロン～裏口
- ●Ⓜの扉まで行く

④遊女館への道
- ●遊女館の入口まで進む

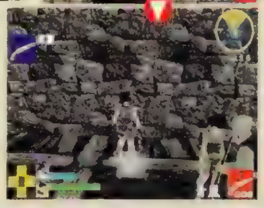
① 商館：入口～浴室

柱を壊して武器をゲット!

お百合はスタート時、弾数無制限の武器が火薬玉しかないので、新たな武器を探す必要がある。そこでまず、マップ中の★の階段から地下のⒽまで行く。ここには部屋の端に4本の柱があるが、攻撃して折ってしまおう。すべて折れると突然天井が落下（ダメージは受けない）。そのあとで周辺を探せば、青嵐を入手できるぞ。入手後に浴室の扉が開くデモが流れるので、地下通路を移動してⒾの部屋まで行こう。部屋に入ると錬金南蛮人と戦闘になる。この部屋より奥へ行くと、口無（くちなし）が入手できるぞ。



◀柱をひざげり（○＋△同時押し）で破壊。

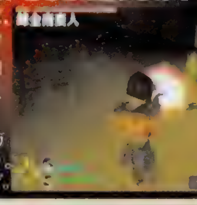


◀天井が落ちてきたら、落ちている青嵐を拾おう。

BOSS 錬金南蛮人

狭いところに追い込め!

このボスは、接近すると試験管を投げて攻撃してくる。逆に、離れていれば攻撃を受けることは無いので、遠くから銃でけん制して、狭いところに追いつめてロックオンすれば、難なく倒せるはずだ。武器は連射力のある青嵐がベスト。



▶ロックオンしたらガンガン撃って倒そう。てこずる敵ではないぞ。

NEW武器 青嵐（せいらん）



入手場所：地下１階

恋猫（こいねこ）の強化版ともいえる銃。最大装弾数が4発から6発に増えているが、それでも連射するとすぐリロード状態になってしまう。リロード中はスキだらけになってしまうので、5発目で撃つのをやめ、安全な場所へ移動してから手動でリロード（◎＋△同時押し）するのが理想だ。



▲弾数を気にしなくてもいいので、ガンガン撃っていけるのが魅力。

② 商館：浴室～サロン

入手の難しい「サロンの鍵」の獲得方法

錬金南蛮人を倒すと、どこからともなく頭領の叫び声が聞こえてくる。頭領たちは、ボスのシムカとともに、1階のサロンにいるが、Ⓛの扉にはカギがかかっていて、中に入ることができない。扉を開けるカギを入手するには、まずマップ中の▲にある階段から3階に上がり、Ⓙにある機械を作動させる。これでステンドグラスが光るが、3階には何もないので１階へ戻ろう。すると、Ⓚにある3つのステンドグラスと同じ柄の絵の裏側を調べられるようになっているので、▲の階段から一番遠い絵を調べよう。これで「サロンの鍵」を入手することができるぞ。カギを入手したら、あとはⓁの扉からサロンへ入るだけ。部屋に入ると、イベント後すぐに戦闘が始まるぞ。



▲機械は部屋に入ってすぐ横にあるぞ。



▶中央のステンドグラスは敵が出現するので調べない。



▲１階中庭の中央を通って、サロンへ。左右から小銃南蛮人が攻撃してくるが、ここは反撃するより無視して先に進んだほうが得策だ。

BOSS シムカ＝カザベーラ

横移動で敵の攻撃を回避！

シムカは、2丁拳銃の連射とグレネードで攻撃してくるやっかいな相手。ガードも固く、正面から突っ込んでも確実に返り討ちにあってしまう。コイツの弱点は、グレネードを撃つと、その反動で倒れてしまうこと。そこで、敵の攻撃はひたすら横移動でかわし、敵がグレネードを撃って倒れたところを接近。起き上がったときのスキを狙って、一撃の威力が大きい石榴で攻撃しよう。また、一緒に登場する大量のザコは、岩黄審（いわおうぎ）で一掃したほうがいいだろう。



▲相手が撃ったグレネードをかわしたら、倒れているところを接近。起き上がるのを待とう。



▶立ち上がったところを攻撃！　これを繰り返せば楽勝だぞ。

NEW武器 石榴（ざくろ）



入手場所：サロン

爆風で敵を巻き込んでダメージを与える、グレネード風の銃。近距離の敵に向かって撃つと、爆風で自分もダメージを受けてしまうため、かなり使いにくい。遠くから敵が密集した場所に撃ち込むのが正しい使い方だ。



▲破壊力は魅力だが、安全に進むなら使わないほうが無難だろう。

③ 商館：サロン～裏口

茂みにひそむ敵に注意!!

シムカを倒したら、あとはマップ中のⓂから外へ出るだけ。特に仕掛けもないので、敵を倒しながら進んでいこう。ただ、庭は茂みで敵を見つけにくく、見えないところから思わぬ攻撃を受けることがあるので、絶対に立ち止まらないようにしよう。これだけでも敵の攻撃がグッと当たりにくくなるはずだ。Ⓜの周辺には、小銃南蛮人が複数待ち構えているので注意。



▶こまめにＬ１ボタンで敵を探しながら進もう。

④ 遊女館への道

逃げていく敵を倒すだけ!

このステージは、逃げる敵を追いかけて、遊女館の入口にたどり着けばクリア。敵も攻撃してこないので、無理して倒す必要もない。ただ、逃げる敵を倒すのはなかなか爽快なので、商館で苦労した人は、仕返し（?）しておこう。

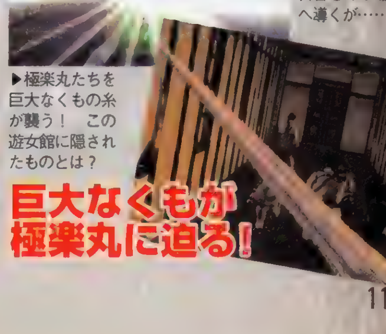


▲岩黄審を✚キーで左右に振って、敵を倒しまくれば気分爽快！　でも弾のムダかも!?

そして、遊女館で2人を待ち受けるものとは…



◀遊女館を探索中、突然、お百合が連れていた少女に不思議な反応が！　このあと、少女がお百合をある場所へ導くが……。



▶極楽丸たちを巨大なくもの糸が襲う！　この遊女館に隠されたものとは？

PS2

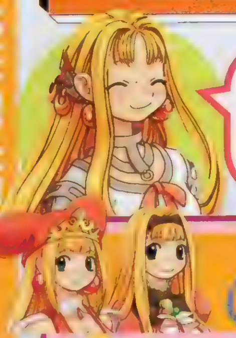
天使のプレゼント マール王国物語

ついに攻略編がスタート！ 今回は第１話と、一新されたシステムの数々を大攻略だ!!

発売中 RPG	▶¥5,800（限定版¥8,800）	▶日本一ソフトウェア
	▶MC2（164KB）	

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

前２作の番外編を集めた短編集と思われがちな『天使のプレゼント』だけど、じつはかなりボリュームがあります。特にモンスター集めに凝り始めて、何度も同じシナリオに挑戦し、レベルアップや魔法集めに励むようになると、かなり熱中できますね。なかには第２話の隠し(？)ダンジョンのように、２周目以降を想定して作られたような仕掛けもあって、やり込み要素満載!! 正月はＰＳ２本体とこのゲームを持って帰省する予定です。 （ＫＫ＠）



魔法＆合体技などの新システムに加えて第１話を徹底攻略♥

いよいよスタートした『天使のプレゼント』攻略編。第１回となる今回は、全話を通じて重要になってくる魔法システムの詳細や、合体技の法則などを紹介していくぞ。さらに、コルネットと人形クルルたちが大活躍する、第１話を徹底サポート！ これを読めば、序盤からラクに冒険を進めることができるはずだ。

System 新システムを詳細解説!!

「魔法属性値」を高めて強力な魔法を修得しよう!!

魔法を使ううえで重要になってくるのが、全部で９項目の「魔法属性値」。各キャラが使える魔法の種類や威力は、この数値に大きく左右されるぞ。ここでは各属性値が与える影響と、具体的なコントロール法を徹底検証。これらを参考にして魔法属性値を効果的に活用し、これからの冒険を有利に進めていこう！



◀魔法属性値をコントロールすれば、強力な魔法も思いがままに！

すてっぷ1 魔法属性値とは？

魔法属性値は、[illegible]の９項目で構成されている。この数値はキャラクターごとに設定されており、その高さに応じて[illegible]する魔法の威力がアップしたり、より強力な魔法が使えるようになるぞ。得意な属性を集中的にアップさせて、強力な魔法を使いこなそう。また、キャラがレベルアップした場合は、魔法属性値の影響によって、能力値の上がり方が変化するぞ（下の表参照）。

属性による能力値補正

属性	レベルアップ時の特典
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

魔法の威力が大幅にアップ!!

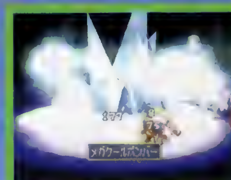




◀▲同じ魔法を同じ敵に使っても、魔法属性値によってその威力に２倍近い差が出るぞ。

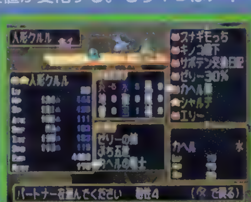
より強力な魔法も使用可能に!!

▶魔法属性値の高さに応じて、使える魔法の種類も強力になっていく（レベルによる制限あり）。写真のような超強力な全体魔法も使用可能に！



すてっぷ2 魔法属性値をアップさせるには!?

魔法属性値をアップさせる方法は２種類。１つはパーティ編成で、リーダーとなったキャラは、パートナーからの支援効果で魔法属性値が変化する。もう１つはアイテム装備によるもので、一部のアイテムには属性値をアップさせる効果がある。これらの方法を有効に活用し、自由に魔法属性値を変化させることで、キャラのカスタマイズが可能だぞ!!



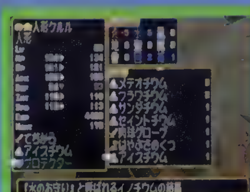
▶パートナーを付けることで、リーダーの[illegible]可能。

◀パートナーによる属性値変化

リーダーとなったキャラクターは、パートナーからの支援効果によって、魔法属性値が大きく変化する。いろいろ組み合わせて、効果的な編成を見つけ出そう。

▶アイテムでも属性値がアップ!

「ファイアチウム」や「アイスチウム」などの魔法属性系アクセサリを装備させることで属性値を変化させることが可能だ。入手したらさっそく装備してみよう！

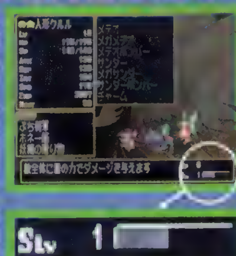


◀[illegible]

すてっぷ3 スキルアップで魔法を完全修得!!

魔法属性値の変化によって修得した魔法は、その数値が規定値より低くなると、再び使えなくなってしまう。ただし魔法にはスキルレベルが存在し、これが１以上になると、魔法属性値に関係なく使用できるようになるぞ。スキルレベルは魔法を使うだけで上昇していく。編成やアイテムの強化によって、一時的に使えるようになった魔法は、使い続けることで完全に修得できるのだ。このシステムを利用して、各キャラの使える魔法をどんどん増やしていこう!!

▶[illegible]になることにスキルレベルがアップ!!







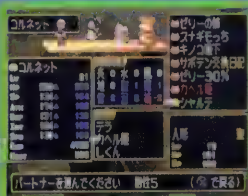
◀使い続けてスキルレベルが上[illegible]できる。目指せ魔法完全制覇！

ぽいんと2 バラエティ豊かな「合体技」を使いこなせ！

魔法と並ぶ戦闘シーンの見どころの1つが、特定の条件を満たすことで使用できる「合体技」の数々。条件が複雑なだけあって、通常の特技より便利で強力な技がそろっている。使用時の演出(エフェクト)も、派手でユニークなものばかりなので、ぜひ試してみよう！

合体技の使用条件

合体技は、パーティ編成時に"特定の組み合わせ"を成立させることで使用できる。この際、リーダーのレベルによる制限もあるので、無制限に強力な技が使えるわけではない。例えばレベル9以上のコルネットをリーダーにして、パートナーにエトワールを加えれば(何番目でもOK)、合体技「幼なじみコンボ」が使えるのだ。冒険を続けるなかで、いろいろな編成を試してみて、合体技を探していこう!!

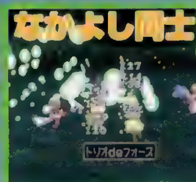


▶パーティ編成の組み合わせが合体技の使用条件。いろいろ試してみよう。

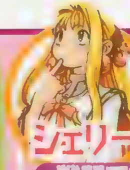
組み合わせを探すヒント

合体技の条件は隠されているので、実際に自分で組み合わせて探すしかない。この組み合わせを探すのも、『天使のプレゼント』の戦闘の魅力の1つだ。同属性の組み合わせや、人間キャラなら同じ性別同士など、さまざまな法則があるので、いろいろ推理してみよう。また、キャラクター同士の人間関係によって発動する合体技も多いので、ファンの人ならピンと来るはず。各キャラの設定に注目して、いかにもありそうな組み合わせを試してみよう!!





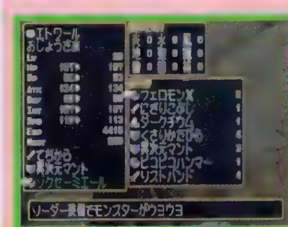
◀▲男性キャラ2人で発動する「男同士」や、仲良し3人組で使用可能な「トリオdeフォース」など、多彩な技が存在する。キミはいくつ見つけられるかな？



シェリーの㊙テクニック講座 その1

戦闘で役立つ2大アイテム

すっごく便利な2つのアイテムを紹介するよ。1つは迷いの森にある「フェロモンX」。リーダーが装備すると敵がウジャウジャ出てくるから、経験値稼ぎやモンスター集めに最適!! もう1つはキノコダンジョンにある「ゾクセーミエール」。戦闘時に相手の属性がわかるようになるから、作戦が立てやすくなるの♥



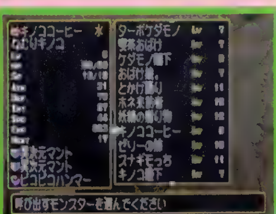
◀炎に対しては水など、対立する属性の魔法を使えば効果的！



シェリーの㊙テクニック講座 その2

モンスターを使ったアイテム転送

基本的に第1話で集めたお金やアイテムは2話以降に引き継げない。ただし女神像の「しょうかん」を使えば、その1部を持ち込むことができる。これはモンスターが装備といっしょに召喚されることを利用したテクニック。モンスターに便利なアイテムや高価なアイテムを装備させておいて、ほかの話でも使いまわそう。



◀クリア直前に、必要なアイテムをモンスターに装備させておこう。

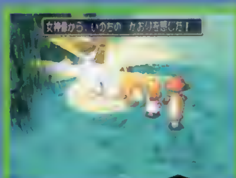
ぽいんと3 ゲーム進行に欠かせない「女神像」



『天使のプレゼント』では、回復やモンスターの召喚など、重要な作業はすべて「女神像」で行うことになっている。見かけたら必ず立ち寄って、積極的に活用していこう！

効能その1 タダで完全回復

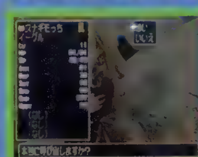
女神像に話しかけて「いのり」を選択するだけで、タダで何度でもHPとSPを完全回復させることが可能だ。重要な場所には必ず女神像が用意されており、いつでも回復できるようになっている。ここを拠点にして、ダンジョン攻略やレベルアップに励もう。



▶少しでも消耗していたら、遠慮せずに回復させよう。

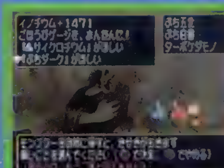
効能その2 他シナリオのモンスターを召喚

女神像で「しょうかん」すれば、他のシナリオで仲間にしたモンスターも使用可能(主人公よりレベルが低いモンスターのみ)。これを見越して、即戦力になるレベルの低いモンスターも集めておこう。



効能その3 レアアイテムやモンスターをゲット！

仲間モンスターを自然に帰すことで、さまざまな特典が得られる「きせき」。特典の種類は選ぶごとに変化するので、内容が気に入らないときは×でキャンセルを繰り返して、一番いい条件のものを選択しよう。



▲「きせき」でしか登場しない、レアなモンスターも存在するらしいぞ。



クルルの情報コーナー 第5回

ヤッホー×2、クルルだよ～!! 今回も『マール王国』のグッズやイベントの情報をだぁ～い紹介♥ もっと詳しい情報が知りたい人は、日本一ソフトウェアの公式ホームページもチェックしてみてネ♪

URL http://www.nippon1.co.jp/

レジェム人形が登場!!

『マール王国の人形姫』でコルネットを助けて大活躍した人形「レジェム」が、ぬいぐるみになって登場!! 2001年1月よりプレイステーション・ドットコム(http://www.playstation.com/)にて￥2,800(税別)で販売されるよ。秋葉原のローゼンクイーン商会でも、12月に個数限定で先行販売されるので、要チェック！



体験キャンペーン実施！

『天使のプレゼント』の発売を記念して、体験版配布＆無料レンタルキャンペーンが実施されるよ！ 12月23日以降、ヨドバシカメラ新宿西口店でPS2本体を購入すると、先着500名様に体験版をプレゼント!! さらに全国のゲームTSUTAYAでも、12月27日から体験版の無料レンタルが行われるの。購入を迷っている人は、ぜひ1度遊んでみてね♥

●体験版配布キャンペーン
▶12月23日～ ▶ヨドバシカメラ新宿西口店
●体験版無料レンタルキャンペーン
▶12月27日～ ▶全国のゲームTSUTAYAにて



らんがいミニ情報

追加情報～♥ 突然だけど、12月22日の金曜日……つまり今日だね！ 日本一ソフトウェアのホームページで、エトワール率いるローゼンクイーン商会が「2000年クリスマスイベント」を行うことになったの。詳しい内容は教えてもらえなかったんだけど、プレゼントがもらえるクイズコーナーなんかも用意されているらしいよ！ みんなどんどん遊びに来てね♥ 日本一ソフトウェアのホームページアドレスは、上の情報コーナーを参照してね！



Story 第1話「母を訪ねて…」大攻略！

迷子のエリーの母親を捜し出せ！

第１話の主人公は、王子様を捜して旅に出たばかりのコルネットとその仲間たち。森で出会った迷子の女の子・エリーを無事に母親の元に送り届けるため、大冒険を繰り広げるのだ（ストーリー進行チャート参照）。まずは普通にプレイして、『天使のプレゼント』のシステムを理解しよう。今から積極的にモンスターを仲間にしておけば、後で役立つぞ！



▲迷子のエリーを連れて冒険開始！



▶エリーたちの村まで来た…が、ここで衝撃の事実が明らかに!?

ストーリー進行チャート

迷いの森 ▶ エリンギャー谷 ▶ キノコダンジョン ▶ 妖しの森

迷いの森

[illegible] エリー、シャルテ
[illegible] カベル、ゼリー、さぼさぼ、フェアリー、イノチウムとかげ、おばけです、Boo子、いたずらギツネ、ほか

攻略MAP

スタート地点 → ❶ ― 女 店 ❷ ― A ❸ ― □ ― エリンギャー谷

❶アミュレット
❷フェロモンX
❸リストバンド
Aイベント！ シャルテを助けて仲間に加える

女…女神像　店…ショップ

レベルを上げつつエリンギャー谷へGO！

[illegible]

販売アイテムリスト

アイテム名	価格
回復キャンディー	20
リストバンド	30
にぎりこぶし	80
アミュレット	30
プロテクター	80

check 女神像の周辺でレベルアップ!!

[illegible]



エリンギャー谷

[illegible] モミー

装備を整えキノコダンジョンへ

[illegible]



販売アイテムリスト

アイテム名	価格	アイテム名	価格
回復キャンディー	20	てぢから	1100
薬用キャンディー	100	プロテクター	80
回復チョコ	100	防弾チョッキ	200
にぎりこぶし	80	くさりかたびら	500
肉球グローブ	200	異次元マント	1300
アイアンクロー	500		

この話で仲間になるキャラクター

仲間になるキャラクターは全部で９人。ファンにとってはおなじみのメンツばかりだ。合体技も豊富なので、編成時には組み合わせをよく考えて、効率よく攻略していきたい。特にモミーは見落としやすいので、忘れないように仲間にしておこう！

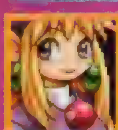
コルネット
人形使い



[illegible]

特技：ごほうび、不思議なラッパ、きせきのラッパ、ほか

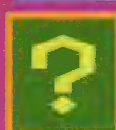
人形クルル
人形使い/人形



[illegible]

特技：魔法、ごほうび、りんぷん、やかん、たらい、ほか

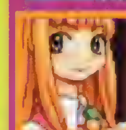
エリー
??（地）



[illegible]

特技：魔法、それなりの攻撃、ほか

エトワール
人 間



[illegible]

特技：お命ちょうだい、凶器乱舞、金銭トレード、ほか

シャルテ
人形（聖）



[illegible]

特技：魔法、けいらくひこう、ほか

Lくん
人形（雷）



仲間にしたら [illegible] 使用可能になる。

特技：魔法、暴飲暴食、無限の食欲、ちょむちょむ、ほか

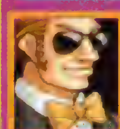
テラ
人形（魔）



[illegible] くれるハズだ。

特技：魔法、ほか

モミー
人 間



[illegible] するのが最適？

特技：MMグレネード、ほか

ハマー
人 間



[illegible]

特技：HMグレネード、ほか



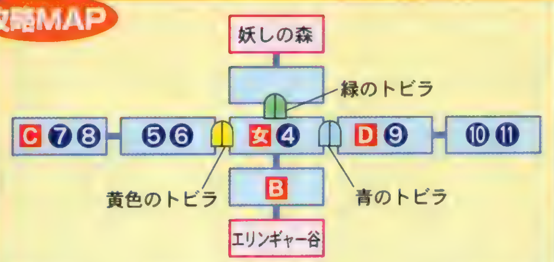
らんがいミニ攻略

今回の冒険では、いかに強力なモンスターを仲間にして、育てていくかが重要なの。出現するモンスターの種類は、私たちのレベルで変化するから、レベルが低いうちしか仲間にできないモンスターもいるわけ。だから、今のうちから積極的に仲間モンスターを増やしていくのがいいみたい。仲間になる確率は、人形使いの「ごほうび」でトドメをさしたり、エトワールの特技「金銭トレード」を使うことでアップするから、この子が欲しいっと思ったらガンガン使ってみてね。

キノコダンジョン

[illegible]キャラ：エトワール、Lくん
[illegible]モンスター：イーグル、ゼリフィッシュ、ぷちアイス、おばけです、ほか

攻略MAP



④黄色キノコ　⑧青色キノコ　Bイベント！ エトワールを仲間にする
⑤防弾チョッキ　⑨くさりかたびら　Cイベント！ Lくんを仲間にする
⑥ヒールチウム　⑩ソクセーミエール　Dボス戦・小魔王
⑦運動靴　⑪てぢから　（緑のキノコを入手する）

キノコを集めて扉を開け

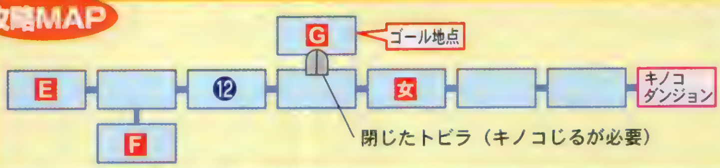
[illegible] D [illegible]



妖しの森

[illegible]：[illegible]、ハマー
[illegible]：ねむりキノコ、GUY骨、オオカミ男、おばけです、おばけなり、ぷちファイア、イノチウムとかげ

攻略MAP



⑫ピコピコハンマー
Eイベント！ テラを仲間に
Fイベント！ キノコじる入手 ハマーを仲間に
Gボス戦・バーグ

ボス戦に備えてレベルアップ！

ボス戦に備えてレベルを上げるだけでなく、パーティ[illegible] F [illegible]





ローゼンクイーン商会からのクリスマスプレゼントですわ



オ〜ホッホッホッホ！　みなさん、ご機嫌うるわしゅう、エトワールですわ。今回は我がローゼンクイーン商会が誇る逸品「キャラデザ・野村氏直筆イラスト＆スタッフサイン入り色紙」を５名様にプレゼントしますわ!!



５名様にプレゼント!!

応募方法

欲しい方は、ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号・「マール」シリーズへの意見を書いて、下のあて先まで送ってくださいな。しめ切りは1月11日消印有効、どの絵柄の色紙が当たるかは、時の運次第ですわ（当選者の発表は発送をもって）。

あて先
〒101−8305
(株)メディアワークス 電撃PS編集部
「天使のプレゼント色紙」係

この話で使える合体技リスト

一定の条件を満たすことで、強力な合体技が使用可能になる。必要に応じてパーティ編成を組み替えることで、有効に活用していこう。ちなみに、表にある「必要レベル」は、その技を使うのに必要なリーダーのレベルだ。



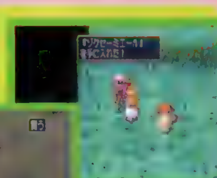
◀どの技も戦局を左右する、強力な技ばかり!!

名称	消費SP	必要レベル	説明	条件1	条件2	条件3	条件4
ナニワブレイク	[illegible]	[illegible]	コルネットと人形クルルのツープラトン攻撃	コルネット	人形クルル	――	――
コルネット本塁打	[illegible]	[illegible]	ハリセン攻撃「コルネットホームラン」	人形クルル	コルネット	――	――
[illegible]	[illegible]	[illegible]	幼なじみ二人の合体攻撃	コルネット	エトワール	――	――
[illegible]	[illegible]	[illegible]	敵全体にマシンガンの雨を降らす	エトワール	人形クルル	――	――
[illegible]	[illegible]	30	高確率で敵全体に毒とダメージを与える	毒系（※1）	毒系（※1）	――	――
[illegible]	[illegible]	30	男二人の友情パワーで攻撃力が上昇	男性キャラ	男性キャラ	――	――
[illegible]	[illegible]	[illegible]	女二人の友情パワーで防御力が上昇	女性キャラ	女性キャラ	――	――
Lくんと合体	[illegible]	[illegible]	Lくんと合体して攻撃	コルネット	Lくん	――	――
[illegible]	[illegible]	30	絶妙なコンビネーションによる合体攻撃	人形クルル	コルネット	エトワール	――
[illegible]	[illegible]	[illegible]	集中砲火による猛攻撃で敵を撃滅	エトワール・クレア	モミー	ハマー	――
[illegible]	[illegible]	[illegible]	姉妹の愛で戦闘不能の味方を回復	人形使い（※2）	シャルテ	テラ	――
[illegible]	[illegible]	[illegible]	味方全員の攻撃力が上昇	男性キャラ	男性キャラ	男性キャラ	男性キャラ
[illegible]	[illegible]	[illegible]	味方全員の防御力が上昇	女性キャラ	女性キャラ	女性キャラ	女性キャラ
[illegible]	[illegible]	30	無数のエリンギャーが走り回る	人形クルル	エリンギャー、ほか	エリンギャー、ほか	エリンギャー、ほか

★条件1のキャラがリーダーで、条件2以降の並び方は自由。※1毒系＝どくカベル・もうどくカベル・どくキノコ　※2人形使い＝コルネット・人形クルル

この話で使えるアイテムリスト

ここではこの話で手に入るアイテムの数々を紹介していくぞ。お店で購入できるものもあれば、宝箱でしか手に入らない貴重なアイテムも存在する。それぞれの効果を熟知して、有効に活用すれば、クリアは目前だ！





◀▲アイテムの購入はエリンギャー谷で。宝箱の場所は攻略MAPを参考にしよう。

名称	価格	効果
[illegible]	[illegible]	味方単体のHPを回復する
[illegible]	[illegible]	味方単体のHPを回復する
[illegible]	[illegible]	味方単体のSPを小回復する
[illegible]	[illegible]	[攻撃力＋4] 攻撃力がアップして、少しカッコよくなるはず
[illegible]	[illegible]	[攻撃力＋8] にぎりこぶしは男のロマン
[illegible]	[illegible]	[攻撃力＋13] プニプニの肉球
[illegible]	[illegible]	[攻撃力＋20] にぎにぎするパワーが、よりパワーアップだ！
[illegible]	[illegible]	[攻撃力＋30] うさんくさいハンドパワーを放つ
[illegible]	[illegible]	[防御力＋3] より美しくなりたい貴女のために…
[illegible]	[illegible]	[防御力＋6] ないよりはマシという程度に防御力アップ
[illegible]	[illegible]	[防御力＋10] 弾を防ぐチョッキという意味
[illegible]	[illegible]	[防御力＋16] 東洋に伝わるオシャレ服
[illegible]	[illegible]	[防御力＋24] 異次元なマント
[illegible]	[illegible]	[防御力＋5、素早さ＋10]
[illegible]	[illegible]	リーダー装備でモンスターがウヨウヨ
[illegible]	[illegible]	物理攻撃時に「混乱」の追加効果
[illegible]	[illegible]	リーダー装備で敵の属性を見やぶる
マシンガンZ	[illegible]	攻撃が500連発マシンガンになる

※カッコが付いた価格は売却時のものです

らんがいミニ攻略

この第１話をクリアすると、今度はクルルたちが活躍する第２話に進めるんだけど、２周目にも挑戦できるって知ってた？　２周目の特徴は、メインキャラクターが前回のレベルを受け継いでいて、宝箱の中身が変化していること。モンスターもより強力なヤツらが登場するから、一筋縄ではいかないよ。この話でしか見ることができない「エリンギャーライダー」なんて技もあるから、レベルが足りなくて見られなかった人は、ぜひ２周目以降にも挑戦してみてね♥

PS2 DOA2 HARD・CORE (DOA2ハード・コア)

隠しコスチュームの出現条件＆タッグ技一覧を掲載！　そのほかの隠し要素も見逃すなッ!!

発売中	▶¥6,800　▶テクモ
FTG	▶MC2(85KB)、4人プレイ可

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

サバイバルモードで追い討ち攻撃をヒットさせるとアイテムが出現するんですが、追い討ちをするたびにポコポコと出てくるのでおもしろいです。でも、出現するアイテムは1画面中6個までなので注意しましょう。また、隠しコスチュームを手早く出現させるには、UPS条件2がオススメです。バーサスモードにして遊んでいるだけで、アッという間に出現しますよ。
（国内外版、機種問わず、『DOA2』シリーズを完全制覇しているバッカみたいなゴー）

『HARD・CORE』の隠し要素＆新技を徹底紹介！

新技、新モードが追加されたものの、基本的に『DOA2』と同じスタイルで戦うことができる『HARD・CORE』。今回の攻略では、公開可能となった隠しコスチュームの出現条件やそのほかの隠し要素を紹介するとともに、追加された新技を一挙公開するぞ。



◀隠しコスチュームはまだまだ存在する。今回のは、ほんの一部なのだ。

COLLECTION MODE コレクションモード

サバイバルモードでアイテムを入手すると出現。アイテムは敵に追い討ち攻撃をヒットさせるか、敵をKOすることで出現するぞ。





◀▲入手したアイテムは、このモードで観賞することができる。

CG GALLERY MODE CGギャラリーモード

各モードを遊ぶことで加算されるポイントが、合計200を超えると出現する。

●モードで加算されるポイント

モード	ポイント
ストーリー	10
タイムアタック	20
サバイバル	20
タッグバトル	30
チームバトル	40
バーサス	20



◀海外版にはないイラストも収録されている。

条件を満たして隠しコスチュームを出現させよう!!

隠しコスチュームは、右の表にあるシステム、UPS（ユーザープロファイルシステム）にある2つの条件のどちらかを満たすことで出現する。ストーリークリアNなど、条件にNがついているのは、難易度、体力量ともにノーマル以上が条件（試合時間とセット数は変更しても可）。また、隠しコスチュームは条件を満たしていても番号が若い順番にしか出現しないので、注意すること。



◀隠しコスチュームは、とにかく遊んでいれば自然に出現するハズ。

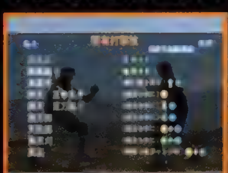
隠しコスチュームの出現条件

キャラ	C	システム条件1	システム条件2	UPS条件1	UPS条件2
かすみ	C3	ストーリークリア	なし	UPS勝利数×1	UPS使用回数×5
	C4	ストーリークリアN	ストーリークリア×3	UPS勝利数×5	UPS使用回数×10
	C5	ストーリーノーコンティニュークリアN	ストーリークリア×5	UPS勝利数×10	UPS使用回数×18
あやね	C3	ストーリークリア	なし	UPS勝利数×1	UPS使用回数×5
	C4	ストーリーノーコンティニュークリアN	ストーリークリア×5	UPS勝利数×5	UPS使用回数×10
レイファン	C3	ストーリークリア	なし	UPS勝利数×1	UPS使用回数×5
	C4	ストーリーノーコンティニュークリアN	ストーリークリア×3	UPS勝利数×5	UPS使用回数×10
ティナ	C3	ストーリークリア	なし	UPS勝利数×1	UPS使用回数×5
	C4	ストーリーノーコンティニュークリアN	ストーリークリア×5	UPS勝利数×5	UPS使用回数×10
エレナ	C3	ストーリークリア	なし	UPS勝利数×1	UPS使用回数×5
	C4	ストーリーノーコンティニュークリアN	ストーリークリア×5	UPS勝利数×5	UPS使用回数×10
ゲン・フー	C3	ストーリークリア	なし	UPS勝利数×1	UPS使用回数×5
	C4	ストーリーノーコンティニュークリアN	ストーリークリア×5	UPS勝利数×5	UPS使用回数×10
アイン	C3	ストーリークリア	なし	UPS勝利数×1	UPS使用回数×5
	C4	ストーリーノーコンティニュークリアN	ストーリークリア×5	UPS勝利数×5	UPS使用回数×10
ザック	C3	ストーリークリア	なし	UPS勝利数×1	UPS使用回数×5
	C4	ストーリーノーコンティニュークリアN	ストーリークリア×5	UPS勝利数×5	UPS使用回数×10
ハヤブサ	C3	ストーリークリア	なし	UPS勝利数×1	UPS使用回数×5
	C4	ストーリーノーコンティニュークリアN	ストーリークリア×5	UPS勝利数×5	UPS使用回数×10
ジャン・リー	C3	ストーリークリア	なし	UPS勝利数×1	UPS使用回数×5
	C4	ストーリーノーコンティニュークリアN	ストーリークリア×5	UPS勝利数×5	UPS使用回数×10
バース	C3	ストーリークリア	なし	UPS勝利数×1	UPS使用回数×5
	C4	ストーリーノーコンティニュークリアN	ストーリークリア×5	UPS勝利数×5	UPS使用回数×10
レオン	C3	ストーリークリア	なし	UPS勝利数×1	UPS使用回数×5
	C4	ストーリーノーコンティニュークリアN	ストーリークリア×5	UPS勝利数×5	UPS使用回数×10

※表内のCは、コスチュームの略です

追加された技および変更された技について

今作で追加となる新技や、変更された技を紹介。ココでは、なかでも強力なものをピックアップ！



◀新技などのコマンドは、ポーズ中のコマンドリストで見ることができるぞ。

レオン　デザートファルコン　変更

レオンの技だった「風車式～」、新キャラ、バイマンの登場により「デザートファルコン」に変更された。



▲写真はPS2版『DOA2』。国内DC版から変更となった。

▼ちなみに「風車式バックブリーカー」は、バイマンの技へ変更。



ハヤブサ　風裂　追加

壁際でのみ発動させることができる新技。壁を背にして戦っているときに狙える技だ。



▲壁を背にしたときがチャンス！背後の壁にジャンプして……。

▼壁を蹴り、その反動を利用して、相手にタックルを決めるのだ！



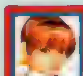
『HARD・CORE』で追加された新技を含むタッグ技一覧

ここでは、追加されたものを含む、『HARD・CORE』の全タッグ技を表にまとめている（ただし、隠しキャラのバイマン＆万骨坊のタッグ技はまだ秘密）。タッグ技は、ゲーム内で表示できるコマンドリストでは見ることができないものもあるので、これを見てチェックしておこう。なお、コマンドはすべてキャラが右向き時のもので、★印の付いている技は、今作で追加された新技となっているぞ。

※表内のコマンドのFはフリー、Pはパンチ、Kはキック、+は同時押しを意味します。

キャラ	技名	パートナー	コマンド
かすみ	朧二重(おぼろふたえ)	ハヤブサ	⇦⇦F+P+K
	神扇（かみおうぎ）	あやね	⇨⇨F+P+K
	茜葛（あかねかずら）	アイン	⇦⇦F+P+K
	釣瓶落（つるべおとし）	エレナ	⇦⇦F+P+K
	夜叉送り（やしゃおくり）★	バース	⇦⇦F+P+K
	天鐘砕き（てんしょうくだき）★	ザック	⇨⇨F+P+K
	朧（おぼろ）	その他	⇨⇨F+P+K(⇦F+P+K)
あやね	霧幻天翔（むげんてんしょう）	アイン	⇦⇦F+P+K
	覇神天龍（はじんてんりゅう）	ジャン・リー	⇨⇨F+P+K
	煽風（あおちかぜ）	かすみ	⇨⇨F+P+K
	胡蝶（こちょう）	ハヤブサ	⇨⇨F+P+K
	綾旋（あやつむじ）	その他	⇨⇨F+P+K(⇦F+P+K)
レイファン	天仰竜脚（てんぎょうりゅうきゃく）	ジャン・リー	⇨⇨F+P+K
	旋身降龍（せんしんこうりゅう）	ジャン・リー	[illegible] F+P+K
	合身肩靠（ごうしんけんこう）	エレナ	⇦⇦F+P+K
	旋臂蓋打（せんひがいだ）	ティナ	⇦⇦F+P+K
	天地龍蹴（てんちりゅうしゅう）★	アイン	⇦⇦F+P+K
	撤身撃（へいしんげき）	その他	⇦⇦F+P+K(⇦F+P+K)
ティナ	ダブルアームストロングバスター	バース	⇦⇦F+P+K
	デュアルボンバー	バース	[illegible] F+P+K
	チェーンスープレックス	バース	⇦⇦F+P+K(敵背後から)
	フライングサイクロン	ザック	⇨⇨F+P+K
	ダブルスラッシュ	レオンorバイマン	⇦⇦F+P+K
	ライジング・ラナ	かすみ	⇦⇦F+P+K
	ジャイアントスクリュー	ハヤブサ	⇦⇦F+P+K
	ジャイアントリボルバー★	ハヤブサ	⇨⇨F+P+K(壁際で)
	メテオドロップ★	レイファン	⇨⇨F+P+K
	アームホイップ	その他	⇨⇨F+P+K(⇦F+P+K)
エレナ	双身風巻舞（そうしんふうけんぶ）	ゲン・フー	⇨⇨F+P+K
	双頭龍爪（そうとうりゅうそう）	レイファン	⇨⇨F+P+K
	双鶴蹴舞（そうかくしゅうぶ）	かすみ	⇦⇦F+P+K
	転舞双旋踵（てんぶそうせんしょう）	ハヤブサ	⇨⇨F+P+K
	転身盤又（てんしんばんさ）	その他	⇦⇦F+P+K(⇦F+P+K)
ゲン・フー	双鳳雷撃把（そうほうらいげきは）	エレナ	⇨⇨F+P+K
	雲閉鷹撃（うんぺいようげき）	かすみorあやね	⇦⇦F+P+K
	虎撲滑蹴撃（こぼくかつしゅうげき）	ザック	⇨⇨F+P+K
	心意鷹天槍（しんいようてんそう）	レイファン	⇦⇦F+P+K
	心意鷹天靠（しんいようてんこう）	レイファン	⇦⇦F+P+K(壁際で)
	火技雅（かぎみやび）	ハヤブサ	⇨⇨F+P+K
	心意合猛撃（しんいごうもうげき）	レオンorバイマン	⇦⇦F+P+K
	心意迎背捉（しんいげいはいそく）★	ティナ	⇨⇨F+P+K
	ダブルブレイク★	ティナ	⇩F+P（心意迎背捉中）
	雲閉日月把（うんぺいにちげつは）	その他	⇦⇦F+P+K(⇦F+P+K)

キャラ	技名	パートナー	コマンド
アイン	神楽月（かぐらづき）	あやね	⇦⇦F+P+K
	火群重（ほむらがさね）	ジャン・リー	⇦⇦F+P+K
	開門一閃（かいもんいっせん）	かすみ	⇦⇦F+P+K
	鬼槌（おにのつち）	ハヤブサ	⇦⇦F+P+K
	劫火（ごうか）	バース	⇦⇦F+P+K
	交喙撃ち（いすかうち）★	ザック	⇦⇦F+P+K
	火影（ほかげ）	その他	⇦⇦F+P+K(⇦F+P+K)
ザック	マッドシェイキング	レオンorバイマン	⇨⇨F+P+K
	ハンティングミサイルキック	ティナ	⇨⇨F+P+K
	グラビティドロップ	バース	⇦⇦F+P+K
	ニーファングカタパルト	レイファン	⇨⇨F+P+K
	ダムバスター★	ハヤブサ	⇦⇦F+P+K
	ファンキーエルボー	その他	⇦⇦F+P+K(⇦F+P+K)
ハヤブサ	飯綱風車落とし(いづなふうしゃおとし)	かすみ	⇨⇨F+P+K
	雷光覇神襲（らいこうはじんしゅう）	あやね	⇨⇨F+P+K
	蒼鷹狩（あおたかがり）	アイン	⇨⇨F+P+K
	火技宴（かぎうたげ）	ゲン・フー	⇦⇦F+P+K
	煉獄落とし（れんごくおとし）	レオンorバイマン	⇨⇨F+P+K
	飯綱瀑布落とし(いづなばくふおとし)	バース	⇨⇨F+P+K
	月狩（つきがり）★	ジャン・リー	⇨⇨F+P+K
	鬼首刈り（おにくびがり）★	ティナ	⇨⇨F+P+K
	昇雷弾（しょうらいだん）	その他	⇨⇨F+P+K(⇦F+P+K)
	閃光鎌鼬（せんこうかまいたち）	その他	[illegible] F+P（昇雷弾中）
	閃光飯綱（せんこういづな）	その他	[illegible] F+P（閃光鎌鼬中）
ジャン・リー	ダブルドラゴン	レイファン	⇨⇨F+P+K
	ツインショット	ハヤブサorアイン	⇨⇨F+P+K
	ドラゴンヴァイス	アイン	⇩⇘⇨F+P+K
	ドラゴンクラッチ	レオンorバイマン	⇨⇨F+P+K
	ガンナーヘブン	ゲン・フー	⇨⇨F+P+K
	ディープ・ザ・ドラゴン	その他	⇨⇨F+P+K(⇦F+P+K)
バース	ドッキングドライバー	ティナ	⇨⇨F+P+K
	ロックオンスカイツイスタープレス	ティナ	[illegible] F+P+K
	ツープラトンDDT	あやね	[illegible] F+P+K
	アリウープ	ザック	⇨⇨F+P+K
	サックバズーカ	ザック	[illegible] F+P+K
	パワーフォールダウン	レオンorバイマン	[illegible] F+P+K
	パワースライド★	レオンorバイマン	[illegible] F+P+K(壁際で)
	フライングニーシュート★	バイマン	[illegible] F+P+K
	ヴォルカニックベア★	ジャン・リー	[illegible] F+P+K
	スピニングダイバー★	ゲン・フー	⇨⇨F+P+K
	タワーブレイカーズ★	かすみ	⇦⇦F+P+K
	パワースラム	その他	⇨⇨F+P+K(⇦F+P+K)
	オクラホマスタンピード	その他	⇨F+P(パワースラム中)
レオン	ヘビィサンド	ザック	⇦⇦F+P+K
	ギロチンアーム	バース	⇨⇨F+P+K
	アルティメットスクラム	バース	[illegible] F+P+K
	アルティメットタックル	バース	[illegible] F+P+K(壁際で)
	T・W・D	ティナ	⇨⇨F+P+K
	デザートタイガー	ゲン・フー	⇨⇨F+P+K
	ジョイントクラッシャー	バイマン	⇨⇨F+P+K
	シザーススタンプ★	ハヤブサ	⇨⇨F+P+K
	デストラップ	その他	⇨⇨F+P+K(⇦F+P+K)




かすみ＆バース

夜叉送り 追加

かすみとバースによる新タッグ技（かすみ操作時に発動）。まず、かすみの後ろまわし蹴りで相手をフッ飛ばす。そして、バースがそのフッ飛んだ相手にラリアットを食らわすという強烈な技だ。



◀まわし蹴りでフッ飛んだ先には、バースの豪腕が待っている！



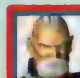
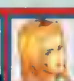

アイン＆ザック

交喙撃ち 追加

こちらはアイン操作時に発動するタッグ技（パートナーはザック）。2人で相手を挟み込んで、頭部への強力な肘撃ちを同時にたたき込むという技だ。しかも2人の肘撃ちは左右の腕で交互に行う。



◀相手を挟んで、肘撃ちを2回セット。脳しんとう間違いなしか？

ゲン・フー＆ティナ

心意迎背捉→ダブルブレイク 追加

ゲン・フーとティナのタッグ技（ゲン・フー操作時に発動）。投げ技でフッ飛ばした相手を捕まえ、さらに投げるという豪快な技だ。「ダブルブレイク」へ派生し、追加ダメージを与えることも可能。





▲▶ゲン・フーからティナへと投げ渡す。

▶そこから派生し、さらに相手を投げる！

PS

ロックマンX5

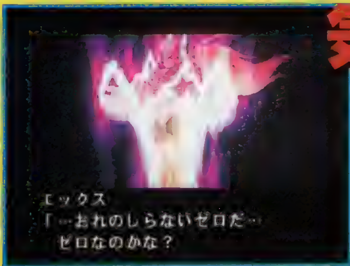
プレイに役立つ3大極秘データを一挙公開！
ステージ攻略も、ついに最終エリアに突入!!

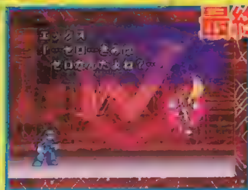
発売中	▶¥5,800 ▶カプコン
ACT	▶MC（1ブロック）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

突然だけど『ロックマンX５』のＴＶＣＭは見たかな？　本家『ロックマン』シリーズや『ＤＡＳＨ』シリーズのＣＭも好きだけど、やっぱ一番のお気に入りは『Ｘ』シリーズのＣＭ。未来の世界を思わせる金属質で冷たい雰囲気、動き回るキャラたち、ＢＧＭなどなど。すべてがズシンとハートにくるね！　そういえば以前ゲームショウに行ったとき、カプコンブースで全部まとめて流れてたっけ。あのビデオがほしいと思う今日この頃…。（Ｚ佐藤）

気になるポイントをバッチリ解説!!





最終ステージでは…

◀なんとゼロと対決することになるのだ。過酷な試練がエックスとゼロを待ち受ける！

エックスとゼロは誰によって造られたのか、なぜ２人は戦うのか？『Ｘ』シリーズで最大の謎だった部分が次々と判明する『Ｘ５』。完全攻略の２回目となる今回は、ゲームに盛り込まれている隠し要素やプレイに役立つ重要データをまとめて大公開。さらにステージ攻略では、物語が佳境となる後半戦まで、一挙に突き進んで行くぞ。これらを参考にすれば、難しい後半のステージも楽勝でクリアでき、物語を存分に楽しむことができるぞ!!

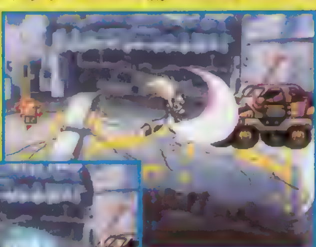
DATA データ

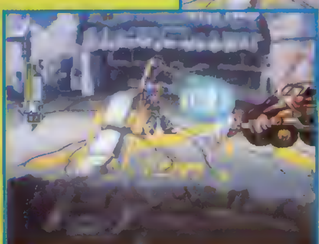
隠し要素やイベント関連の情報など プレイに役立つデータを公開！

2回目、3回目のプレイにも役立つ隠し要素や重要データを公開。すべてをバッチリ網羅して、完全クリアを目指そう！

キミは見たか？　アルティメットアーマー&黒ゼロ

かなり難易度が高いこのゲーム。しかし、一度エンディングを迎えるとイイことがあるのだ。それは、「黒ゼロ」と「アルティメットアーマー」が獲得できる、秘密のコマンドが表示されるということ。どちらのキャラも、すべての面でパワーアップしているから一度使用して、その強さを体験してほしい。秘密のコマンドが表示される条件は、スタッフロールが流れるエンディング画面を、そのまま５分間放置しておけばいいだけ。終わったからといって、リセットはしないように！





▲黒ゼロになれば攻撃力と防御力がアップ！

◀Ａ・アーマーを出現させると、フォースアーマーは使えなくなる。

■秘密のカプセルでも入手可能

ゼロステージ3の中盤には、１カ所動かない足場がある。秘密のカプセルは、そこを下に降りた場所にあるぞ。ただしアーマーを装備したエックスでその場所に行くと、カプセルは出現しないので要注意！





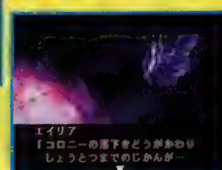
▲▶動かない足場（上）が目印。ここを下に降りよう。エックスの場合、使えるのは次のステージから。

メインシナリオの分岐条件を解説！

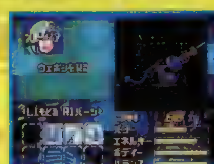
メインシナリオは第1次と第2次作戦の結果で分岐する。２つの作戦のうち、どちらかを成功させると、ゼロとともにゼロステージに進むことができるぞ。第１次作戦で失敗した場合は、そのまま第2次作戦へ。そして第2次作戦に失敗すると、ゼロと別れてゼロステージへ向かうことになる。作戦の結果は、作戦で使用する兵器の命中率によって変化する。兵器の命中率が41%以上なら、４分の1。21%以上なら8分の1の確率で成功するようになっている。兵器の命中率は、各ステージをクリアしてパーツを集めることによってアップする。できるだけ命中率を高めてから発射するようにしよう。なお、作戦時間がなくなった場合は、ゼロと別れて進むパターンになる。



◀第１次作戦成功時のビジュアル。コロニーの消滅と同時にゼロステージが出現する。



▶命中率が高くても、しょせん確率。失敗する場合もある。

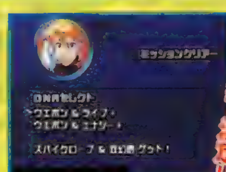


▲兵器の命中率によって、作戦の結果が変化する仕組みになっているのだ。



◀第2次作戦も同様！カギになるのは命中率だ。ステージをクリアしてパーツを集めよう。

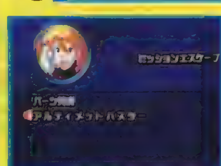
強化パーツの入手方法を公開！



▶完成するパーツは、この選択で決定するのだ。

この選択で決定!!

強化パーツは各ボスごとに2種類ある。そのどちらになるかは、ステージクリア後のＤＮＡセレクトで決まるぞ。ただし選べるようになるのは4つ目のステージクリア後から。最初にクリアする3つのステージでは選択できない。また、パーツの完成には2時間が必要。ステージを途中で変更すると、１時間が経過するので、これで調節しよう。



▲ジャングルステージクリア後、“ライフ＋”を選択した結果、アルティメットバスターが完成。

ボス	“ライフ＋”を選択	“エナジー＋”を選択
クレッセント・グリズリー	ショックアブソーバー	ハイパーダッシュ
タイダル・マッコイーン	スーパーリカバー	エナジーセーバー
ボルト・クラーケン	ハイパーチャージ	Ｚセイバーエクステンド
シャイニング・ホタルニクス	ラピッド5	ショットイレイザー
ダーク・ネクロバット	ウィルスバリア	ウィルスバスター
スパイラル・ペガシオン	ハイジャンプ	スピードムーブ
バーン・ディノレックス	スピードショット	バスタープラス
スパイク・ローズレッド	アルティメットバスター	Ｚセイバープラス

STAGE ステージこうりゃく 攻略 ゲーム終盤となるゼロステージまで一挙攻略！

前回のおさらいとしてメイン8ステージの攻略データを再チェック！ さらにゲーム終盤のゼロステージを攻略していこう

メイン8ステージの攻略データを公開！

メイン8ステージを攻略するには、各ステージのボスが苦手とする弱点武器を前のステージで得てから進むのが効率的！ そのオススメルートは、右の写真に表記した①から⑧の順番になっている。この順番で進んでいけば、難なく8つのステージを突破することができるぞ。また今回は、各ステージで入手できるパーツ、アイテム、プログラムなどのデータをまとめた一覧表も掲載しよう。これさえあれば、アイテムの取りもらしもなくなるはずだ。表中の〝入手プログラム〟欄の「F」はファルコンアーマー、「G」はガイアアーマーを表している。



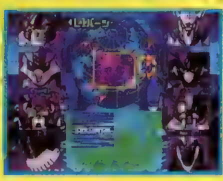
▲シグマステージで再度8体のボスと戦うことになる。そこでも弱点武器を活用せよ！



◀1から8の順番で進めていくのが、最も効率的なのだ。

	ステージ	入手パーツ	入手アイテム	入手プログラム	ボス	弱点武器	入手武器
1	暴走ダンプステージ	オリハルコン	ライフアップ、ライフEタンク	F・フット	クレッセント・グリズリー	スパイクロープ、双幻夢	クレッセントショット、三日月斬
2	深海潜水艦ステージ	水素	ライフアップ	F・ボディ	タイダル・マッコイーン	クレッセントショット、三日月斬	ジェルシェイバー、飛水翔
3	超電磁研究所ステージ	エネルギーカートリッジ	ライフアップ	F・ヘッド	ボルト・クラーケン	ジェルシェイバー、飛水翔	トライサンダー、電刃
4	レーザー研究所ステージ	レーザー装置	ライフアップ	F・アーム	シャイニング・ホタルニクス	トライサンダー、電刃	ウィルレーザー、滅閃光
5	プラネタリウムステージ	燃料タンク	ライフアップ、ライフEタンク	G・ヘッド	ダーク・ネクロバット	ウィルレーザー、滅閃光	ダークホールド
6	レプリエアフォースステージ	ウィング	ライフアップ、武器Eタンク	G・ボディ	スパイラル・ペガシオン	ダークホールド	ウィングスパイラル、疾風
7	地下溶岩地帯ステージ	ロケット	ライフアップ	G・アーム	バーン・ディノレックス	ウィングスパイラル、疾風	グランドファイアー、断地炎
8	ジャングルステージ	エンジン	ライフアップ	G・フット	スパイク・ローズレッド	グランドファイアー、断地炎	スパイクロープ、双幻夢

ゼロステージ1～3をピンポイント攻略！



▶ほかのステージに進むことも可能。中央を選ぶとゼロステージへ。

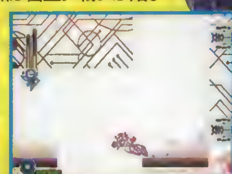
第2次作戦が失敗に終わると、ゼロが新たな力に目覚め、エックスに戦いを挑むという展開になる。そしてこれ以降は、ゼロを選んで戦うことができなくなるのだ。今後の戦いは一段と壮絶になるので、先に進む前にライフEタンクや武器EタンクをMAXにしておこう！

STAGE 1 起源 ダークホールドを使って強行突破！

壁から発射される光線に触れると一撃死なので、普通に進むのは非常に困難。だが、このトラップは特殊武器のダークホールドで停止させることができる。これを活用し、ダッシュでボスの部屋まで進もう。ボスのシャドーデビルの弱点は目玉。戦いが始まったら、ボスの攻撃をジャンプとしゃがみで回避し、目玉が現れたところを狙って攻撃しよう。攻撃にはトライサンダーかチャージショットを使うのが効果的。



シャドーデビル



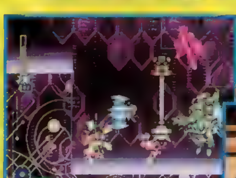
▲ダークホールドを使ったら、最深部までダッシュ！



◀目玉からは反撃のエネルギー弾を撃ってくる。油断するな。

STAGE 2 哀愁 ファルコンアーマーで手早く脱出！

強敵と、刺さると一撃死の針が多い難所。ここはファルコンアーマーで抜けよう。ボスのランバランダーは、赤、青、緑の目玉とトゲトゲの赤い口を全部破壊するとクリアになる。赤い口は必ず最後に倒すこと。先に倒すとステージが狭くなるぞ。



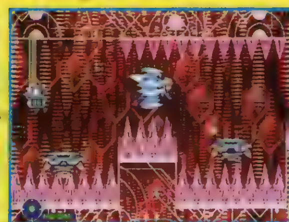
▲ファルコンアーマーがないと、かなりキツイ！ 入手していない場合は、メインの8ステージに戻るのが攻略の近道だろう。



ランバランダー

◀ステージが狭くなったら中央で飛行。壁のトゲが引くのを待つのが利口なやり方だ。

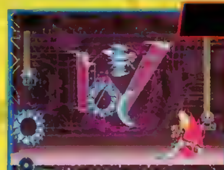
STAGE 3 覚醒 やはりファルコンアーマーが必須！



▶数々のトラップも飛行すれば簡単に抜けられるのだ！

ファルコンアーマーは、このステージでも重宝する。必ず準備しておきたいところだ。ボスとして登場するゼロは、回避しづらい攻撃を連発してくる超強敵！ 回避→攻撃→回避……というようなパターンが通じる相手ではないので、手数で上回るしかないだろう。できるだけ間合いを広げ、チャージショットを当てよう。

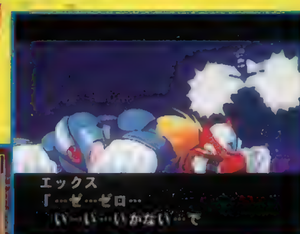
ゼロ



▼この攻撃は回避困難。回避はあきらめ、攻撃を優先させよう。

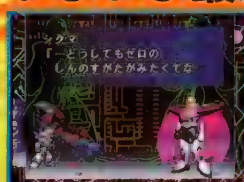


▲ゼットセイバーからの攻撃は、飛行能力を使えば回避可能。ゼロの頭上を飛び越えて背後に回り込み、チャージショットで攻撃！

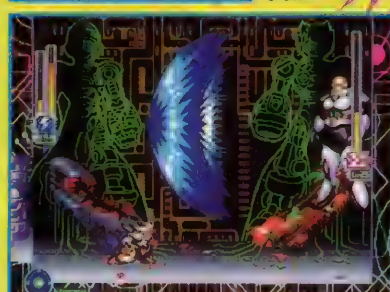


▲なんとか勝利したエックスだったが、ゼロの最後の一撃を受けて相打ちに！ そこにシグマが現れ、急展開を迎える。

いよいよ最終ステージでシグマと対決！



◀▼ゼロステージをクリア後、シグマステージが出現する シグマの野望とは、ゼロの真の姿とは!? 数々の謎が明らかになる!!





シグマ

PS2 くりクリミックス

今回で攻略も最終回。ラスボスまでのワンポイント攻略&ポートレートの位置を解説するぞ。

発売中 ACT	▶¥5,800 ▶フロム・ソフトウェア ▶MC2（200KB）、4人プレイ可

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

個人的な話ですが、アクションゲームをプレイしたのは久々です。しかも、マジメに攻略したゲームとなると、2年ぶりくらい？　なもんで、後半のステージやってて「こらクリアできないかも」って思ってたんですが……。慣れというのは恐ろしいもんで、どの面でもわりとサクサク進めるようになりました。バランス調整が絶妙ですね。それでもいまだに高いところから落ちると「がぉ」とか悲鳴（？）が出ます。高所恐怖症にはツラいっす。（平田）

ラスボスまで一気に攻略！　おみやげもバッチリフォロー!!

失踪した月を連れ戻す旅も、後半戦に突入！　前半のトラップは、頭を使えば突破できるものと、プレイヤーのテクニックだけでどうにかなるものと、大きく2つに分類できた。しかし後半では、それらが組み合わさったうえに、2人の息をそろえないと突破できないようなトラップがたくさん登場するぞ。今回の攻略を参考に、難関トラップを突破していってもらいたい。ちなみに、今回はステージで取れるおみやげも大公開！　詳しくは右の表をチェックするべし!!



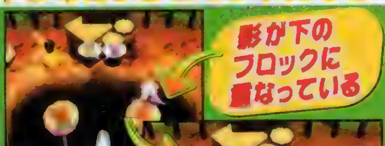
▲難度の高いトラップが連続して登場するようになる。途中に置かれている時計を確実に回収していくことが、今まで以上に重要になるのだ。

おみやげリスト

ワールド	ステージ	アイテム	配置場所
ジャンゴ	3	ヤシの木	くり側。たくさん並んだヤシの中の1本
	4	もぐら	クリーム側。穴から動かないモグラ
サンド	1	トーテムポール	クリーム側。右端にさりげなく置いてある
	3	化石の頭	クリーム側。木づちの先に置いてある
ドンパカ	1	ベル	クリーム側。木琴の下にある
	2	サックス	クリーム側。ステージ開始直後にある
ウォッタ	2	カバ	クリーム側。親子連れのカバの子どものほう
	4	船の帆	くり側。ルーレットの先のイカダの上
ピンゴー	2	ソリ	クリーム側。釣りをするペンギンのそば
	3	氷のゾウ	くり側。ステージの真ん中あたりにある
クリカラ	2	ロボット	クリーム側。巨大ロボの、やや先にある
	4	ハトの置物	くり側。ハト時計から飛び出してくる
カジマル	1	ピエロの頭	くり側。ジャンプして、頭だけゲット
	3	テント	くり側。象が通り過ぎた後ろにある
オチロ	2	大砲	クリーム側。ステージ開始直後にある
	5	月の石像	ゲームをクリアすると自動的に入手

後半ステージは自キャラのカゲがポイントになる

後半ステージの特徴は、ジャンプアクションがシビアになること。足場が狭い場所で、連続してのジャンプ移動を強いられたり、落下して大きく手前に戻されてしまったり……。しかし、ジャンプ移動にはコツがあるぞ。それは、キャラクターの影を目安にすること。着地する足場が狭くても、影が地面に写っていれば、必ず着地できるのだ。短い距離をジャンプするときは、しっかり影をチェック！





▲▶高速ブランコから、[illegible]する。1キャラ分ぐらいの大きさしかないが、影を合わせて落下すればOK！

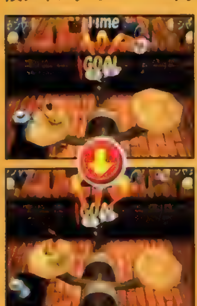


クリカラワールド

電車に自動車、果てはロボットと、さまざまな乗り物に乗って進んでいく、一風変わったワールドだ。

6-1 まずクリームが先行 次に分銅を落とす

ゴール直前の天秤には、くりは普通にジャンプしても届かない。クリームが先に進んだあと、分銅を落として傾きを変え、2段ジャンプでゴールに向かおう。



◀ジャンプするタイミングが取りづらい。若干早めにジャンプするとよい。

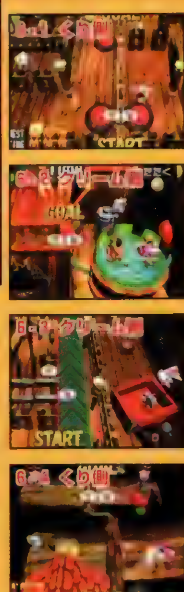
6-4 今度はくりが先行 クリームはあとから

2人が同じ板に乗っていないと、バランスがとれずに傾いてしまう板。くり側のほうが板の長さが短く、ゴールまでの距離が遠いので、くりが先にゴールへ向かう。クリームは板が平行になるよう位置を調整しよう。



▲板の角度は、地面に平行かくり側が若干高くなるように調整。

ポートレートの位置



◀迷路状のステージ序盤、扉の左手。
◀巨大ロボに乗った中盤、右の通路の奥。
◀くりが鍵を列車に乗せ、宝箱まで押す。
◀ハト時計の先の、1枚目の板の左端。

VS BOSS 暴走玩具製造機 カラクリ九十九号

くり側・・・ハンドル操作だけに専念

くりはハンドル操作担当。基本的には、吸い込みやすい黄色いヒヨコがいるほうへと車体を向ける。敵を吸い込んだあとは、ボスがいる方向へ向き直ろう。このとき、ザコを避けるために、急激な方向転換は行わないこと！　射ち手であるクリームが、射撃のタイミングを取れなくなってしまうぞ。

クリーム側・・・加速をつけすぎないこと

クリームは、車の前後移動と攻撃を担当。ボスにダメージを与えるには、ザコキャラを吸い込み、ボスに向けて発射するだけ。このとき注意したいのは、黄色いヒヨコは簡単に吸い込めるが、赤いハリネズミは吸い込むとダメージを受けてしまうということ。また、空を飛んでいる敵は、近寄ると急降下して攻撃してくるので、徐々に近づき、近づいたところを吸い込もう。



◀ボスの当たり判定は非常に大きいので、ザコを吸い込んでしまえば射撃は簡単。



カジマルワールド

難度の高いアクションが多数登場する。2人の息があっていないと、クリアすることはできないぞ。

7-2 恐れずカマにぶらさがる

くり：カマに飛びつく

深い穴の上にカマがある場所では、そのカマにつかまって谷を渡ることになる。そばに敵がいるが、近寄ってこないので、無視してもかまわないぞ。

クリーム：スイッチを踏む

ここでクリームがすることは、ただスイッチを踏むだけ。そうするとカマが振り子のように動き出すのだ。



◀反対側にカマが到達してから着地。

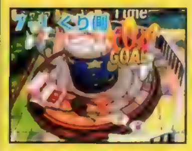
7-2 見えないスイッチ？

墓地の先の扉を開くには、2人で隠されたスイッチを同時に踏まなければならない。その位置は、扉のそばにある、小さな影の上。近づくとキャラの上に「！」が出るので、それを目印にしよう。



▲近くに出現する死神を倒すことはできない。2段ジャンプでかわしながらスイッチをめざそう。

ポートレートの位置



◀メリーゴーランドの左上に浮いている。



◀扉の中。レバーの色はランダム。



◀揺れる吊り橋の途中に置かれている。



◀沈んでいく足場の途中に置かれている。

VS BOSS 複製式大道芸人ドッペル＝ウィーゼル

くり側とクリーム側に分かれて赤と青のボスがそれぞれ3匹ずつ、計6匹登場する。その中で攻撃が命中するのは、赤い色の1匹のみで、それ以外を攻撃するとペナルティを受ける。本物の見分け方は、青い色のボスにヒントがある。青いボスの中には、1匹だけライトに照らされて影を持つものがいるのだ。それと同じ位置(くり側で左端にいたなら、クリーム側の左端)の赤いボスをたたくと、ダメージを与えられるぞ。また、影が見つからなくとも、トランプを投げてくる青いボスが本物なので、それで見分けることも可能。ただし、トランプに当たるとペナルティとなるので、あせって移動しないように。

たたくのは赤色！！



◀よく見ると、一番奥の青色のボスに影が…。

◀トランプを投げてきた。これでもう確定。

◀素早く上に移動して、赤いボスをぶったたく。



オチロワールド

いよいよ最終ワールド。ジャンプアクションで突破するトラップは、どれも難度の高いものばかりだ。

8-3 騎士を倒せば道が開ける

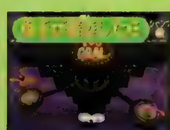
通路の途中が行き止まりになっている場所は、くり側、クリーム側ともに、手前の騎士を全滅させると扉を開くスイッチが出るようになっている。敵の頭上を飛び移りながら倒そう。



▲着地してしまうと、連続攻撃を受けてそのままやられることもある。敵を引きつけて一気に倒すこと。

8-4 相手の画面を見てタイミングをはかれ

落ちると一発死というキビしい場所。片方のプレイヤーが足場に着地すると、逆の足場が回転しながら先に進む。じっとしていると落とされるので、足場が回転する直前にジャンプして進もう！

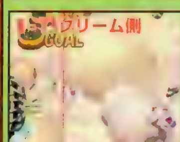


◀まずは相手の画面を見る。ジャンプで先の足場へ移動したら……。



◀着地する瞬間、前へ向かってジャンプ。さらに2段ジャンプで先へ。

ポートレートの位置



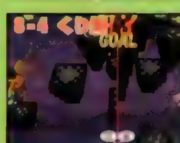
◀途中の道を右に曲がり、下に戻る。



◀真ん中の大砲に入ると落ちてくる。



◀ステージ中盤の川の底に置かれている。



◀ステージ開始すぐ、左端に置いてある。

VS BOSS 暗黒の支配者 THE MOON

第1段階・・・モリを月に撃ち込んでいく

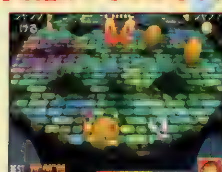
月の動きは色でわかる

- 黄・・・外周を回る
- 青・・・その場で跳ねる
- 黒・・・どちらか一方を追い回す

まず、モリの1撃目を月が出現した直後に撃ち込もう。それからは、月の変わる色に対応して動くのだ。黄色だったら、月から離れた場所にいるキャラが砲塔を旋回させて迎撃。青だった場合も同じで。画面が暗くなったら色が黒になる前兆なので、砲塔の斜め下に移動して最初の攻撃をかわそう。あとは狙われたキャラがオトリとなって月を砲塔の軸線上に誘導し、もう片方が撃てばOK。

第2段階・・・小さな月を踏み、そのあとキック！

まず左右の砲塔に乗っておく。飛び散った瞬間にジャンプすれば、確実に2匹を踏みつつ、時計も回収できる。あとは画面下に移動し、2段ジャンプで月を踏んでいこう。



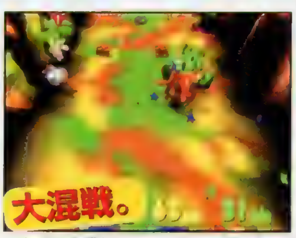
◀月を踏んだら、すぐ近くに移動して、アクションボタンでキック！

ポートレートをすべてそろえたら・・・

VSモードで盛り上がれ!!

ゲーム本編とは違った魅力を持つVSモード。最大4人まで同時に遊べるが、ポートレートを集めないと、使用キャラは増えないぞ。前号の記事と今号の記事をあわせて、全キャラそろえてみよう。

VSモードはランダム要素が強いので、確たる必勝法というのはないしない。トップの人間をひきずり降ろすように戦うなど、目的意識を持って戦ってみよう。



▲とりあえず宝箱はすべて開ける。デメリットなど気にしていられない！

VSモード全キャラリスト

名前	スピード	パワー	テクニック	アドバイス
くり	2	3	3	平均的な能力。相手の弱点を突いていこう。
クリーム	3	2	3	ジャンプが高いので、踏みつけを狙っていく。
ジュマ〜ン	5	1	2	スピード重視。常に移動し続けること。
ニャンプー	5	2	1	移動能力は最高。ダッシュから踏みつけよう。
ヒポポン	1	5	1	ダッシュ速度だけは速い。体当たりしまくれ。
からくりロボ	2	5	2	体が大きく攻撃をくらいやすい。防御中心で。
ペンゴン	4	2	2	加速はいいのだが、すぐ息切れしてしまう。
ウィーゼル	3	2	3	万能型。ダッシュの使い勝手がいい。
チクチック	2	1	5	キャラ性能が悪いので、アイテムに頼ろう。
サンチョ	3	4	2	ジャンプ能力が低すぎ。体当たりをメインに。

PS

筋肉番付VOL.3 ～最強のチャレンジャー誕生！～

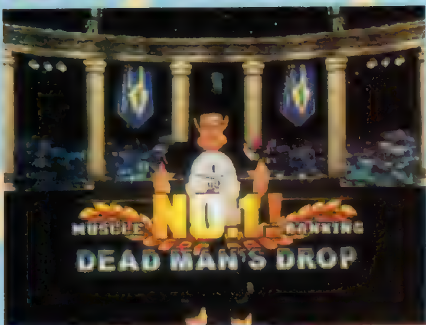
攻略2回目は、すべてのキャラクターでのクリアを目標としている人には必見の内容だぞ！

発売中 ACT	▶オープン価格　▶コナミ
	▶MC（2ブロック）、PS（8ブロック）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

肉体の限界に挑むこのゲーム。ある意味ライターの仕事も肉体の限界に挑んでたりします。自分の場合は、何日も寝ないとか、何十時間もメシを食わないとか、何時間もトイレをガマンするとか、そういうのが得意です。って、単に寝るのも、メシを食うのも、トイレに行くのも忘れてるだけです。先日もトイレに行こうと思って席を立ったら、ジュースを買って戻ってきたり。このことを親に話したら、ひとこと。「若年性痴呆症じゃない？」（うま）

隠しキャラの出現条件&キャラタイプ別攻略法をお届け！



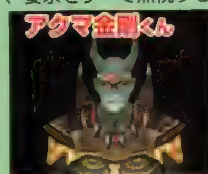
▲最後の競技まで生き残るのが難しい「スポーツマン～」モード。苦手な競技をいかに乗り切るかがポイントになるぞ。

今回は、隠しキャラの出現条件とその能力を公開！ さらに、2度の足切りがやっかいな「スポーツマンNO.1決定戦」モードを、最後まで勝ち抜くためのキャラタイプ別攻略法も紹介していくぞ。


◀強力な隠しキャラたちが、ついに参戦!!

Check 金剛くんにテンシとアクマが登場!

ポケステで育成するとさまざまに生まれ変わる金剛くん。じつは、育成中の特訓や食事などの要求にすべて応えるとテンシ金剛くんが、要求をすべて無視するとアクマ金剛くんが誕生するのだ！



▶誕生時はパラメータ修正を受けない（ピュア金剛くんと同じ）。

育成方法はいかに!?

アクマ金剛くんは特訓などの要求を無視することで誕生するので、たんに出現させただけでは能力値はあまり高くない。そこで、要求があったときは無視して、それ以外の時間に特訓をしておこう。こうすれば、能力値の高いアクマが誕生するぞ。

3人の隠しキャラの出現条件と能力を公開

特定の条件を満たすと出現する隠しキャラの存在が判明したぞ！ 登場する隠しキャラは、実在の有名格闘家に非常によく似た、F・フィリオとヒクソン・G。さらに、『筋肉番付』の象徴的存在ともいえる金剛くんの3人だ。以下で、その出現方法と能力を紹介していこう。デフォルト選手を超える、高い能力の持ち主ばかりだぞ！



◀ついに出現した強力な隠し選手たち。新たな激闘の予感！

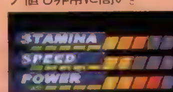
●デフォルト登場選手

名　前	能力タイプ
飯田哲也	スピード
池谷直樹	スピード
大森晃（おさる）	スピード
河口正史	バランス
ケイン・コスギ	バランス
照英	スピード
寺門ジモン	パワー
中山雅史	スタミナ
藤原喜明	パワー
古田敦也	バランス
松井稼頭央	スピード
松井秀喜	パワー

パワーあふれる、空手家現る！ F・フィリオ

出現条件 「スポーツマンNO.1決定戦」で総合ポイントが2000以上か、トータル獲得賞金が10,000,000G以上。

空手の世界のチャンピオンが、体力の限界に挑む。そのパワーはすさまじいのひとことで、もちろん能力タイプで分ければパワータイプになる。だが、スタミナ、スピードの数値も高い。さらに、体全体のバネから生み出される跳躍力も一級品。



▼パワーに加えて、スタミナ値も非常に高い。

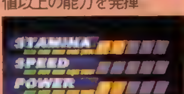


▲力くらべでは圧倒的な強さを見せるぞ。ライバルたちをねじふせろ！

400戦以上無敗の男が、ここに参戦！ ヒクソン・G

出現条件 「スポーツマンNO.1決定戦」モードで7種の競技のうち、5つ以上のブロンズスター（注1）を獲得する。

格闘技最強の呼び声も高いグレイシー柔術の使い手で、400戦以上無敗の強者。タイプで分けるならスタミナタイプに分類されるが、実戦で鍛えあげてきたバランス感覚もバツグン。とくにデッドマンズドロップでは、無類の強さを発揮するぞ。



▼バランス感覚の良さで数値以上の能力を発揮

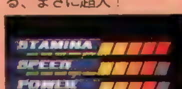


▲400戦以上無敗の無敵の男は、このゲームでも最強の座を勝ち取れるのか!?

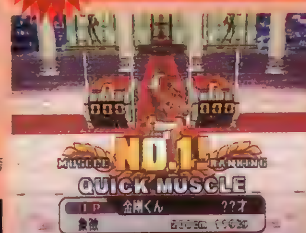
最強クラスの能力を誇る、伝説の超人が出現！ 金剛くん

出現条件 「スポーツマンNO.1決定戦」で総合ポイントが3000以上か、トータル獲得賞金が50,000,000G以上。

TV番組「筋肉番付」の象徴的存在にして伝説の超人。すべての能力がほぼMAXな彼は、あらゆる競技で優勝可能な、超バランス型といえそう。ちなみに、ポケステによる育成で誕生するさまざまな種類の金剛くんとは、別選手になるぞ。



▼最強クラスの能力値を誇る、まさに超人！



▲金剛くんを使えば、すべての競技で優勝することも、たやすいぞ。

注1：ブロンズスターの入手方法……各競技で一定以上のポイントを獲得することで入手できる。必要なポイント(P)数は、以下のとおり。ビーチフラッグス(100P)、モンスターボックス(510P)、クイックマッスル(140P)、デッドマンズドロップ(100P)、サーティー(100P)、ザ・ガロンスロー(520P) ショットガンタッチ(820P)、UFO(280P)、スーパーダイブ97(370P)、スーパーヘリコ(160P)、ハンドウォーク(160P)、キャノンボール(240P)、ストラックアウトクロス(280P)、ストラックアウトビンゴ(350P)、スプレーヒッター(280P)、UFO EX(350P)、スーパーヘリコEX(350P)

「スポーツマンNO.1決定戦」キャラタイプ別攻略法を伝授!

このモードでは、3、6番目の種目が終了した時点で、総合順位が下から2番目までの選手は脱落してしまう。そこで、タイプ別の得意・不得意競技をピックアップし、攻略ポイントを伝授するぞ!

●「スポーツマンNO.1決定戦」競技一覧

名　称	内　容
ビーチフラッグス	合図とともにダッシュして、18m先にある旗を取る
モンスターボックス	最高35段の巨大な跳び箱を跳び越す
クイックマッスル	3分間という制限時間の中で、ひたすら腕立てふせ
デッドマンズドロップ	ポールの上でライバルと綱引き
サーティー	30枚のパネルから未コールのパネルを選んでいく(注2)
ザ・ガロンスロー	重さ10kgの樽を、より高く放り上げる
ショットガンタッチ	ダッシュして、10m以上先の落下するボールに触れる

Check このモードを戦いぬくための基本テク

①COMを足切り要員に!

序盤はスピードが必要とされる競技が多い。そこで、スピード系競技が苦手な選手をライバル(COM)で参加させ、足切り要員を作っておくという戦法が有効だ。

②「サーティー」は絶対優勝だ!

キャラ性能に左右されない「サーティー」は確実に優勝しておきたい。そこで、メモを取るなどして、1度選択した数字をふたたび選択しないようにしよう。

●それぞれの長所と短所を把握して挑もう!

4種類のタイプは、編集部が独自に分類したもので、それぞれの長所を表わしている。スタミナは持久力、パワーは力、スピードは瞬発力に優れており、バランスはこの3つが平均して高い。

スタミナタイプ　代表 中山雅史

クイックマッスルで稼ごう!

このモードには、スタミナがカギとなる競技が少なくスタミナタイプは不利。クイックマッスルでは確実に優勝しておかないと、1回目の足切りで生き残れないぞ。ローマンストロングを活用して、ぜひ優勝しよう。



◀スタミナがMAX近くの時は、サバイバルシップで。

Point 1 苦手なモンスターボックスの攻略法

モンスターボックスでポイントを稼ぐためには、最低20段は越えたい。スピードMAXでロイター板を80cm離そう。



◀ゲージと角度はこのぐらいがベスト。

Point 2 ザ・ガロンスローでもポイントを稼げ!

だいたい80cmも離れておけば、5mを超えられる。あとは、総合5位の選手との得点差を考えて高さを決めよう。



◀パワーゲージと角度はこのぐらいを狙おう。

パワータイプ　代表 藤原喜明

デッドマンズドロップまで耐えろ!

パワーを必要とする種目も少なく、後半に固まっているので、スタミナタイプと同じく不利なのは確か。有利なデッドマンズドロップと、タイプに関係のないサーティーでは、確実に高ポイントを入手しよう。



◀サーティーでは確実に優勝しておきたい。

Point 1 最初の難関、ビーチフラッグスの攻め方

振り向くときに、スタートが右側なら時計回り、左側なら反時計回りにまわろう。スタートから飛び出せるぞ。



◀このまわり方ならコースアウトしない。

Point 2 デッドマンズドロップは絶対に優勝しよう!

基本的にロープを引きながら連打。相手のカーソルが自分と逆側に移動したときだけ、×ボタンを押せば楽勝だ。



◀たまには自分のバランスもチェックする。

スピードタイプ　代表 松井稼頭央

一番クリアしやすいタイプだ

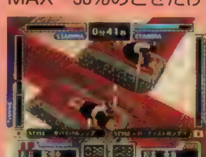
このモードは全体的にスピード系の種目が多いので、クリアするにはこのタイプが一番ラクだ。とくに、ビーチフラッグス、モンスターボックス、ショットガンタッチの3種目では、確実に優勝を狙っていけるぞ。



◀連打力の低いプレイヤーにオススメのタイプだ。

Point 1 最大の難関はクイックマッスル!

あせって連打すると、すぐにスタミナ切れを起こす。連打していいのは、スタミナがMAX～50%のときだけだ。



◀スタミナがここまで減ったら休ませよう。

Point 2 もう1つの難関はザ・ガロンスロー!

パワーがイマイチなので、なるべく壁から離れて角度を低めにしないと、クリアしにくいぞ。

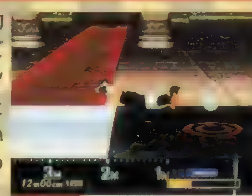


◀これ以上壁に近づくと失敗するぞ。

バランスタイプ　代表 古田敦也

苦手がないので高得点を狙える

突出した部分はないが、平均して高い能力を持っている。ビーチフラッグスやショットガンタッチなどの、連打力を必要とする競技は、プレイヤーしだいで大きく差が出るぞ。コツをつかんで高ポイントを狙おう。



◀プレイヤーしだいでいくらでも上位を狙えるぞ。

Point 1 ビーチフラッグスのコツはジャンプにあり

×ボタンでのジャンプは、ライバルとの距離を見ながら、旗に近い距離になってから行なえば、旗を取りやすいぞ。



◀接戦のときは相手より早めにジャンプ。

Point 2 ショットガンタッチはスタートダッシュがカギ

左右に動いているスピードゲージが、右に最大のところへきた瞬間にスタートを切ると、トップスピードに乗れる。



◀スタート時の最大はこのぐらいだ。

注2:サーティーとは……プレイヤーが順番に、1～30番までのパネルのなかから1枚または2枚選択(コール)していく。自分とほかの選手が選択した番号を暗記して、まだ誰も選択していない番号をコールしていく。最後のパネルをコールできれば優勝。ただし、すでに選択されている番号をコールすると失格となる。

PS2

はじめの一歩～VICTORIOUS BOXERS～

基本テクニックから対キャラクター戦まで、
全戦勝ち抜くための必勝法を一挙大公開！

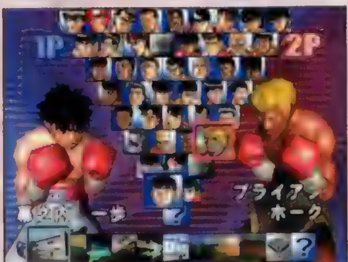
発売中 SPG	▶¥6,800 ▶ESP／講談社 ▶MC2（70KB）

P.S.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

体力ゲージや残り時間などが一切画面に出ないこのゲーム。普通のボクシングゲームとは違い、選手の挙動だけを見ていろいろと判断しなくちゃいけないから最初は少々戸惑うかもしれません。でも、何回か遊んでいくうちにシステムに慣れ、楽しく感じてしまうのがこのゲームのスゴイところ。見るべきところがキャラだけだから、戦いに集中できて楽しいのかも。とにかく動きもイイし、原作を読んでいる人にはオススメの1本です！（久さま）

屈強なライバルとの戦いに勝ち抜くテクニックを伝授!!

持ち前のテクニックだけを駆使して、並みいるライバルたちと戦っていくこのゲーム。しかし、ただ力まかせに攻めていくだけでは勝つのは難しい。そこで今回の攻略では、各キャラごとに最も強敵だと思われるライバルの攻略方法&使用キャラの基本戦術、そして全戦を通して使えるテクを紹介していくぞ！

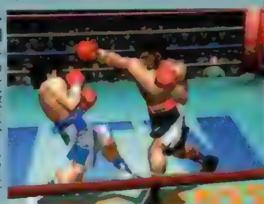


◀すべて勝利すると「VS GAME」で原作では不可能な夢の対決が実現！

全戦を通して使える3つの基本テクを紹介!!

その1 ときには引くことも重要!!

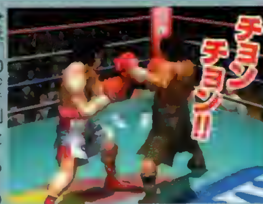
自分のスタミナ残量の目安となるのがフックのスピード。もし遅いと感じたら、いったんパンチを出すのをやめて防御に徹するのが得策。ヘタにパンチを出すと、敵のカウンターのエジキになってしまうぞ。



▶相手の攻撃は、スウェーで回避してスタミナを回復。

その2 拍子木の音は聞き逃すな!!

試合中に聞こえる拍子木の音は、残り10秒の合図。「相手をあと1回ダウンさせたら勝ち」という状況なら一気にラッシュをかけよう。拮抗した状況なら、ムリせず次のラウンドのためにスタミナを温存だ。



▶残り10秒で倒してもKO勝ちにはならないぞ！

その3 会長のアドバイスは聞いておこう!!

会長のセリフは、次のラウンドでどのように戦ったらいいかの目安になる。ホメられたら、前ラウンドと同じ戦い方でOK。逆に「何をしてるんだ！」と怒られたら、次のラウンドはスタミナ回復に努めよう。



▶このセリフが出たら次のラウンドはラッシュだ！

幕之内一歩編

序盤戦は慎重に！

序盤の一歩は、スタミナがなくすぐにバテてしまうのでムダなパンチを打たないように注意。また、4回戦が舞台の「幕之内一歩編」の序盤は2ノックダウン制なので、1度ダウンしたら防御に徹するように。基本的な戦法は、ジャブの連打から右フックか必殺ブローのコンビネーションが効果的。なお、「再起戦」からはスタミナもあるので、威力の高い必殺ブローをメインに攻めていこう。



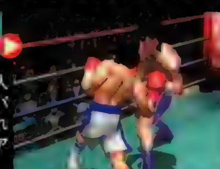
◀"デンプシー"は、距離を詰めるのにも使える。

こいつはこう戦え！ 最初で最大の難所！ 間柴戦!!

間柴は、一定の距離で向かい合うと必ずフリッカーを出してくる。そこで、フリッカーを出してきたら左へ避けながらダッキングし、間柴のボディにパンチを当てていこう。確実に倒したいなら、ジャブからのアッパーがベスト。詳しいやり方は、右を参照してほしい。



◀まずはジャブの連打で間柴を右へと移動させる。左に移動したらこちらも左に移動して、右へ移動するまでジャブの連打！



▶アッパーの間合いに入ったら、すかさずアッパーの2連打。距離が離れていたら、"ジョフレアッパー"を出そう。

青木勝編

カエルの連打は×！

多彩な必殺ブローを持つ青木。ただし、"カエルパンチ"はスキが大きく、技の出も遅いので注意。ジャブやフックをメインに、必殺ブローをうまく織りまぜていこう。



▲技の出が早く、一番使えるのが"コークスクリューパンチ"。パンチの当たる距離を把握してガンガン使おう。

こいつはこう戦え！ よそ見で決めろ！ 今江戦!!

今江戦でのみ出せる必殺ブロー"よそ見"。相手が"よそ見"をしたら、すぐに必殺ブローでダウンを奪おう。1R目でいきなり使うのもいいが、スタミナが減ってくる5R目あたりに出すと効果的！



▲"よそ見"は1回しか使えないのがイタイ。使いどころを考えて出そう。

木村達也編

華麗に戦おう！

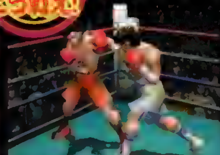
最終戦直前まで強力な必殺ブローがない木村。そこで、脚を使い、相手を翻弄する戦い方がオススメだ。つねに先回りするように移動して、フックで攻めよう。



▲宮田戦以降に使える"ドラゴンフィッシュブロー"は、破壊力バツグン！ 覚えたらガンガン使っていこう。

こいつはこう戦え！ 脚を使え！ 竜崎戦!!

実力が拮抗しているため、竜崎戦はかなりの長期戦になる。上記の戦法で少しずつスタミナを奪っていこう。また、ジャブが当たったら、そこからの連打で一気に自分のペースにもっていこう。



▲脚を使って相手の逃げ道をふさいでから、フックの連打で攻めるのが効果的。

鷹村守編

すべてが最強！

基本能力が高いせいか、最終戦と減量失敗戦以外は1RKOも夢じゃない鷹村。ボクシングの基本戦法どおり、ジャブからのストレートやフックを当てていけば勝てるぞ！



▲四つん這い状態の熊には、低い攻撃（ダッキングアッパーやアッパー）が効果的。10数発当てればダウンするハズ。

こいつはこう戦え！ 長期戦で挑め！ ホーク戦!!

ホーク戦は、長丁場になるのは必至！ 序盤はスタミナ温存のために、空振りは避けよう。また、相手はスウェーを多用するので、戻りぎわを狙って（ロックアウェイ）フックやストレートで攻撃だ。



▲ロープまで追いつめたらフックの連打！ 低いパンチを混ぜると効果的だぞ。

PS

ぷよぷよBOX

ただ、プレイするだけじゃもったいない!? オリジナルモードの一風変わったプレイを紹介！

発売中 PZG	▶¥4,980 ▶コンパイル ▶MC（1ブロック）、PS（8ブロック）、4人プレイ可

P.S.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

『ぷよぷよBOX』は、これでもかーってくらいのボリュームがあるので、ファンにはうれしい限りです。今回紹介している、ちょっと変わったプレイ方法も含めると、遊びつくす頃にはおそらく「アナタの人生ばたんきゅ～♪」になっていることと思われます。幸い今のところは、ばたんきゅ～♪ していない私は、元祖『ぷよぷよ』と悪戦苦闘中です。……というか、相殺もクイックターンもないなんてツラすぎ！ 激ムズ！ いや～ん！ （りょう）

いつもとちょっと違うプレイでLet'sぷよ！

歴代の『ぷよぷよ』の魅力が詰め込まれた『ぷよぷよBOX』。今回は、この『ぷよぷよBOX』に収録されているモードをより楽しくプレイする方法を大紹介！ もちろん、『ぷよぷよ』は、基本ルールのままプレイしてもオモシロイけれど、ちょっとルール変えてみると、違った感覚でプレイできちゃうのだ。下では、「ごちゃまぜ～」と「ほりあて～」のアレンジ方法を紹介しているので、ぜひ試してみよう。



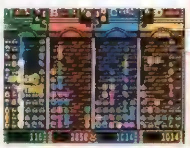
▶自分で考えたルールでプレイすれば、オモシロさ倍増!?



ひと味違ったプレイ方法を紹介するぞ！

アレンジ1 ごちゃまぜぷよぷよ

4つのスタイルから好きなルールを選んで対戦！ ルールエディットも活用しよう。



▶4P対戦では1つのコントローラを2人で使うことも可能

●タッグマッチ

[illegible]

●ハンデマッチ

[illegible]

●1人2役プレイ

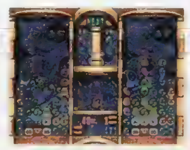
[illegible]

●2人1役プレイ

[illegible]

アレンジ2 ほりあてぷよぷよ

対戦開始時から積まれているぷよ（レベル選択により量が変化）の底に埋もれた宝箱を消すスピードを競う。宝箱がある左から3列目のぷよを集中して掘りまくればOK！



▶宝箱の上の固ぷよを消したらもう少し…。

●全消しを狙え！

[illegible]

●大連鎖を組め！

[illegible]

RPG ぷよぷよクエスト攻略

今回は、物語序盤のストーリーを攻略。戦闘では以下の2つのポイントを覚えておこう。第1に、連鎖を組むほど多くの経験値が入ること。とくに、ボス戦では効果大。第2に、戦闘は必ず逃げられるワケではないこと。逃げ遅れた場合、ハンデを負って対戦することになるので注意！

CHECK 草を使う前にまずセーブ！

テツワンそうなどの草を使うとパラメータがアップするけど、効果は＋1～5とランダム。草を入手したらセーブして＋5を狙おう。



▶イダテンそうを使ってすばやさ＋5に。こうしてアルルを強化していこう。ちなみに草類は非売品。

物語序盤のポイントをチャートつきで解説！（※1）

イベントフローチャート

1. **プランバーの村** ドラコとの戦闘に勝つと、特製ぷよまんを入手できる（負けてもストーリーは進む）。Ⓢ
2. **スケTの洞くつ** 「カギ→コンニャクブーツ→ごうかなカギ」の順でアイテムを入手してボスのところへ。対戦に勝てば、あつ～いお茶を入手可能。Ⓑ
3. **となり町への橋** あつ～いお茶を持っているとシェゾのイベントが発生し、橋を渡れるようになる。Ⓔ
4. **チェリベルの町①** 北の出口は通行不可能。ラグナスからメダルのありかを聞き、南西のハーピーの森へ。Ⓢ
   - **しあわせの塔** チェリベルの町の東にある塔。6枚のメダルをすべて集めていないと、扉が開かない。Ⓢ
5. **ハーピーの森** 「赤スイッチ→オラオラの杖→青スイッチ→みみせん」のルートでボスのところへ向かう。Ⓑ
6. **パキスタの店** ハーピーの森の西にあるお店。みかくしのこなを大量に買っておくと、冒険がラクに！ Ⓢ
7. **チェリベルの町②** ウィッチから、たいせんバッチを入手。ルルーのイベントを見たあと、町の北へ。Ⓢ Ⓔ
8. **パララの店** 北の川の東にあるお店。ここで、ひとっとびの辞書&だっしゅつの辞書を買っておこう。Ⓢ

2 スケTの洞くつ

1階右下の階段を下りてカギを入手。1階へ戻り、扉奥の階段を下りてブーツ&ごうかなカギを入手後、スイッチを押してボスの部屋へ。



▲コンニャクブーツを入手後は段差からジャ～ンプ！

入手アイテム

[illegible]
ニコニコリング（※2）
[illegible]
ごうかなカギ
[illegible]



強敵!? サムライモール
イダテンそうで素早さを上げてから戦おう。

BOSS スケルトンーT



ぷよの回転ができない弱小ボスなので、連鎖を組む必要もなく、楽勝で勝つことができる。

5 ハーピーの森

マップ右上の赤スイッチを押す→アウルベアと対戦。杖を入手後、左下で青スイッチを押す→右下でみみせんを入手→ボスのところへ。

入手アイテム

[illegible]
[illegible] メロディメダル [illegible]



▲邪魔な赤&青ブロックは同色のスイッチを押すと地面に潜る。



強敵!? アーちゃん
勝つにはニコニコリングが必須!?

BOSS ハーピー



アーちゃんより少しだけ強い。ニコニコリングを装備していれば楽勝かも？

7 チェリベルの町②

たいせんバッチ入手後、特定のキャラに口ボタンで話しかけると、対戦ができるようになるぞ。

●対戦可能なキャラ ※3

キャラ	①	②
ちょっぷん	プランバーの村	ルーズソックス
キキーモラ	プランバーの村	せいなるエプロン
ももも	プランバーの村	ブルジョアリング
カーバンクル	？？？	？？？
パノッティ	チェリベルの町	ハデなふく
のほほ	チェリベルの町	イダテンそう
ラグナス	チェリベルの町	ハートのうつわ
パキスタ	パキスタの店	テツワンそう

（※1）イベントフローチャート下部の記号はⓈ：セーブポイント、Ⓑ：ボス、Ⓔ：イベント発生を表します。
（※2）ハーピーの森でオラオラの杖を入手後（※3）対戦可能なキャラ①：相手がいる場所、②：対戦に勝つともらえるアイテム

PS

FAVORITE DEAR **純白の預言者**

普通にプレイしていると、ちょっと気付きにくいイベントの条件を1年間分まとめて公開！

発売中 SLG	▶¥5,800 ▶NECインターチャネル
	▶MC（2ブロック）

P.S.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

事件イベントは毎日発生するワケじゃありません。まぁ、リアルタイムで時間が進んでいくからしばらくほっとこ～と思って、途中でコンビニ行ったり、寝たりしてましたね。今まではでも、事件の合間に発生する同行イベントの数がすっごい多いじゃないですか！ すべてを見ようと思ったら、ボケーッとしてる時間なんてありゃしないのです。もちろん、トイレも禁止です。謎の声：ドウシテモイキタイナラすたーとぼたんヲ、オシテネ。（りょう）

物語をより深く楽しむためのイベントガイド

天使となって勇者を導くという、独特なシステムが魅力の人気ＳＬＧ第２弾。前作に比べるとイベントの数が格段に増えているのが特徴だ。というワケで今回は、イベントの種類や、その発生条件などを詳しく解説！ 地上界の混乱を陰で操っている何者かの正体を探るためにも、勇者のイベントはすべて見よう。

イベントの種類別対処法●

イベントの種類は下で紹介している４つ。イベントを見るには、勇者に目的地を指示して同行すればＯＫ。同行中は○ボタンで祝福をかけて移動速度をＵＰさせよう。

その1. 事件イベント

通常の事件はイベントが発生しないこともあるが、勇者固有の事件（アイコンの色で判別可能）はその勇者で解決すればイベントが必ず発生。

その2. 同行イベント

イベントを見ようとして行き先を指定しても、依頼を断られることがある。しかし、ＯＫしてくれるかどうかはランダムなので何度も依頼しよう。

その3. 面会イベント

勇者の信頼度が高くなると面会が頻繁に発生する。内容的には、①会話、②プレゼント、③ほかのイベントに直結、があるが、重要なのは③のみ。

その4. 接触イベント

条件を満たした勇者同士（右を参照）がマップ上で接触したとき、一方に同行していればイベントが発生。

組み合わせ一覧
- フェイン＆アイリーン
- フェイン＆セシア
- レイラ＆ルディ
- レイラ＆セシア
- セシア＆クライヴ
- ロクス＆ほかの勇者全員

～1年目に発生する～ イベントリスト

ここでは、ゲームスタートから１年以内に発生する全イベントを公開！ イベントを発生させる条件は「決められた期間と時間内に勇者を目的地へ到着させ、天使が同行している」こと。全イベントを制覇しよう。

～表の見かた～
マークの色は、各勇者のテーマカラー。●：同行イベント、◎：面会イベント（重要なイベントに直結する。ただし、発生時期に天使が同行していた場合は、同行イベントと同じ扱い）、★：勇者固有の事件（※1）

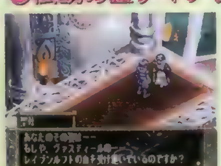
種類		イベント名	地方名	地点名	発生時期	イベント発生期間
フェイン	●	レフカスのギルド	レフカス	町	朝～夜	1月上旬～●「グランドマスター」発生まで
フェイン	●	ラビルクのギルド	ラビルク	町	朝～夜	1月上旬～●「グランドマスター」発生まで
フェイン	●	ラナスのギルド	ラナス	町	朝～夜	1月中旬～●「グランドマスター」発生まで
フェイン	●	グランドマスター	バーゼル	アルクマール	朝～夜	●「ラナスのギルド」後～★「アルベリック侵攻」発生まで
フェイン	●	魔導士ランド	バーゼル	アルクマール	夜～早朝	●「グランドマスター」後2日以上～★「アルベリック侵攻」発生まで
フェイン	●	グランドマスター2	バーゼル	アルクマール	朝～夜	●「魔導士ランド」後31日以上～★「アルベリック侵攻」発生まで
フェイン	●	休息	ナクル	－	朝～昼	フェイン発見31日後～★「アルベリック侵攻」発生までの1月～7月
フェイン	●	休息	ウル	－	朝～昼	フェイン発見31日後～★「アルベリック侵攻」発生までの11月～12月
フェイン	●	魔導士の塔	ブレメース	ダーグ	朝～昼	10月上旬～★「聖都侵攻（※2）」発生まで
クライヴ	★	テルエルのゾンビ	デーバ	テルエル	夜～早朝	クライヴ発見後すぐ～2月上旬まで
クライヴ	●	安息と	－	町	昼～夜	女天使限定で、2月下旬～●「城への道（※2）」発生まで
クライヴ	★	狙われた村娘たち	アルバリア	ダルース	夜～早朝	★「テルエルのゾンビ」後～●「城への道（※2）」発生まで
クライヴ	●	師、アーウィン	レンボルク	－	朝～夕方	クライヴの信頼度が高い、6月中旬～●「城への道（※2）」発生まで
クライヴ	●	呪われた姫君	アルバリア	シュタイア	夜～早朝	10月中旬～●「血の狂気（※2）」発生まで
ルディ	★	貴族の横暴	カルナール	ガウハーティ	朝～夕方	ルディ発見後～2月上旬まで
ルディ	●	レクランスの東	カディス	－	朝～夕方	ルディ発見後～●「帝国への特使-兄からの伝言-」発生まで
ルディ	●	再会	カディス	－	朝～夕方	●「レグランスの東」クリアから7日後～★「血色の鎧（※2）」発生まで
ルディ	●	サヴィア	カディス	－	朝～夕方	●「再会」クリアから7日後～★「血色の鎧（※2）」発生まで
ルディ		帝国への特使－兄からの伝言－	－	－	朝～夕方	6月中旬～
ルディ	●	帝国への特使－兄に会って－	エローラ	ファンラン	朝～夕方	●「帝国への特使-兄からの伝言-」クリア後～
ルディ	●	帝都	レイゼフート	レイゼフート	朝～夕方	●「帝国への特使-兄に会って-」クリア後～
ルディ	●	皇帝エンディミオン	レイゼフート	レイゼフート	夕方～深夜	●「帝都」クリア後3日以内～
ルディ		自分の国へ戻る	レイゼフート	レイゼフート	朝～夕方	●「帝国への特使-兄に会って-」クリア後31日以上～
ルディ		帝国訪問の報告	エローラ	ファンラン	朝～夕方	●「帝国への特使-兄からの伝言-」クリア、または消滅後31日以上～
ルディ	●	報告	エローラ	ファンラン	朝～夕方	●「皇帝エンディミオン」クリア、または消滅後～
ルディ	●	ひとときー遊んでー	エローラ	ファンラン	朝～昼	7月上旬～●「王、暗殺（※2）」発生まで
ロクス	●	ロクスの夜	－	町	夜～深夜	ロクス発見後～★「聖都侵攻（※2）」発生まで
ロクス	●	毒蛇	－	町	夕方～深夜	●「ロクスの夜」後～★「聖都侵攻（※2）」発生まで
ロクス	●	毒蛇2	－	町	夕方～深夜	●「毒蛇」後14日以上～★「毒蛇との賭け」まで
ロクス	★	毒蛇との賭け	－	町	夕方～深夜	●「毒蛇」後31日以上～★「聖都侵攻（※2）」発生まで
アイリーン	●	盗賊団	ブレメース	ガラルス	朝～夕方	アイリーン発見後～1月下旬まで
アイリーン	●	いなくなったウェスタ	ラビルク	町	夜～早朝	アイリーン発見後～★「レウス侵攻」発生まで
アイリーン	●	史跡	バーゼル	リネア	朝～昼	アイリーン発見後～★「復活の儀式」発生まで
アイリーン	●	グランドロッジ	バーゼル	アルクマール	朝～夜	アイリーン発見後～★「アルベリック侵攻」発生まで
アイリーン	●	盲目の大魔導士	バーゼル	アルクマール	朝～夜	●「グランドロッジ」後3日以上～★「アルベリック侵攻」発生まで
アイリーン	●	レウス侵攻	ラビルク	レウス	1日中	4月中旬～5月中旬 （●「いなくなったウェスタ」との関連イベント）
アイリーン	●	塔	ブレメース	ダーグ	朝～夕方	10月上旬～★「聖都侵攻（※2）」発生まで
レイラ	●	軍服	－	町	夕方～深夜	レイラ発見後～●「母との再会（※2）」発生まで
レイラ	★	帝国侵攻	セレスタ	ラグワート	1日中	4月中旬～5月上旬まで
レイラ	★	ラミア侵攻	レフカス	ラミア	1日中	4月下旬～5月下旬まで
レイラ	★	イエーナ侵攻	ラナス	イェーナ	1日中	★「ラミア侵攻」をレイラでクリア後～6月下旬まで
レイラ	★	カイゼル将軍侵攻	ラビルク	ルッカ	朝～夕方	★「イエーナ侵攻」をレイラでクリア後～8月中旬まで
レイラ	●	両親の思い出	－	町	夜～早朝	★「カイゼル将軍侵攻」クリア後～●「母との再会（※2）」発生まで
セシア	●	はじめての町	フレゼレシア	町	朝～昼	セシア発見後～★「アルベリック侵攻」発生まで
セシア	●	聖堂の壁画	リナレス	アララス	朝～昼	セシア発見後～★「聖都侵攻（※2）」発生まで
セシア	●	タイタンの怒り	ルーガ	ディロロ	朝～夕方	セシア発見後～★「魔獣襲撃」発生まで
セシア	★	魔獣襲撃	レフカス	クール	朝～夕方	6月中旬～ 「聖母の森-胸騒ぎ-」発生まで
セシア	★	ケナー侵攻	ケナー	ラグワート	朝～夕方	8月中旬～ 「聖母の森-胸騒ぎ-」発生まで
セシア	●	人食いの森	ザルハ	ライース	1日中	9月上旬～ 「聖母の森-胸騒ぎ-」発生まで
セシア	●	聖母の森－胸騒ぎ－	－	－	1日中	●「人食いの森」後～●「聖母の森-聖ディアナ-」発生まで
セシア	●	聖母の森－聖ディアナー	ナクル	ロオク	朝～夕方	●「聖母の森-胸騒ぎ-」後～●「魔獣を連れた少年（※2）」発生まで

※1：「★」は全勇者共通の事件を表します。 ※2：2年目以降に発生するイベント。

Pick up イベント 聖母の森

場所	ナクル地方のロオク	時間	朝～夕方
時期	「人食いの森」～「魔獣を連れた少年」発生まで		

●伝説の聖ディアナとは？



▲「聖母の森」イベントは誰でも発生するが、とくに見ておきたいのはクライヴ。

「聖母の森」は、レイフォリアの森（ナクル地方のロオク）を訪れれば、すべての勇者で発生するイベント。森に住む伝説の聖ディアナに出会うことになるぞ。

Pick up 事件 アルベリック侵攻

場所	バーゼル地方のアルクマール	時間	1日中
時期	12月下旬～翌年の1月上旬まで		

●帝国が本腰を上げて侵略開始！



▲写真のフェインのほかに、レイラ＆アイリーン、ロクスは意外な人物と遭遇することになる。

「アルベリック侵攻」は、シナリオに深く関係する全勇者共通の事件。これを解決させるとイベントが発生するのは、フェイン、ロクス、アイリーン、レイラだ。

PS2

Neo ATLASⅢ

攻略第2回は、中盤までのイベントチャートに加え、絶対損をしない貿易のポイントを紹介!!

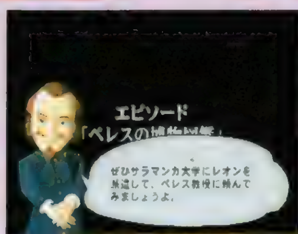
発売中 SLG	▶¥6,800 ▶アートディンク ▶MC2（2198KB）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

探索で地図を広げる、貿易でお金を稼ぐなど、目標を自分で定め、とにかく自由に遊べることがこのゲームにおける最大の魅力。それに、必要な知識はミゲルがアドバイスしてくれるので、とくに決まったセオリーといったものはありません。そんなワケで攻略のほうは、今後も貿易やイベントなど、プレイに役立つデータを中心に行っていく予定です。手元に置いてプレイすると便利ですよ。（刀）

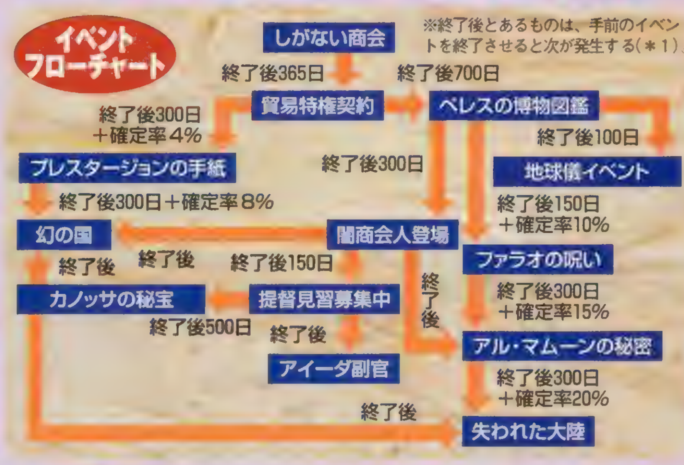
中盤までの貿易データ&イベントチャートを公開!!

未知なる海原を探索し、自分だけの世界地図を完成させていく"過程"を楽しむ、このゲーム。もちろん、ゲームの進行状況によって発生する数々のイベントも、大きな魅力の1つとなっている。そこで今回は、序盤から中盤あたりまでのイベントフローチャートを公開しよう。イベント自体は、発生してしまえばクリアすることはそう難しくない（ミゲルがアドバイスしてくれる）ので、発生条件だけを公開していくぞ。また、中盤までに登場する可能性のある貿易品のデータや提督のステータスアップ条件など、ゲームの進行に役立つ情報もあわせて紹介するので参考にしてほしい。



◀ミゲルのアドバイスにはしっかり耳を傾けよう。


▶うわさバルーンをしっかりチェックすることも重要。



（＊1）例えば「失われた大陸」の場合、「カノッサの秘宝」が終了したうえで、「アル・マムーンの秘密」終了後300日＋確定率20%となる。なお、確定率とはイベントの発生に必要な、世界地図における確定領域の割合。

貿易でもうけるヒケツとは？

もうけるための基本は、価値の高い商品同士での貿易。まずはここで紹介する表を参考にして、価値の高い産物の発見を目指そう。また、産物の生産量と船の積載量に注目し、「往復にかかる日数で生産できる量」＞「船の積載量」と設定しよう。これで在庫切れの心配はないぞ。

加工品データ一覧

加工品（新産物）	産物1	産物2(文化)	価値	報奨金
ドードー帽	ドードー	帽子	95	45000
エメラルドの首飾り	エメラルド	首飾り	74	10000
ルビーの首飾り	ルビー	首飾り	74	10000
エメラルドの指輪	エメラルド	指輪	72	10000
ルビーの指輪	ルビー	指輪	72	10000
カリー	ターメリック	コショウ	60	25000
黒真珠の首飾り	黒真珠	首飾り	58	10000
黒真珠の指輪	真珠	指輪	56	10000
ステンドグラス	絵具	ガラス	45	10000
真珠の首飾り	真珠	首飾り	45	9000
真珠の指輪	真珠	指輪	43	9000
黒真珠	真珠	マダス貝	37	7000
油絵	絵具	パピルス	35	10000
鏡	ガラス	水銀	35	8000
ラム酒	サトウキビ	オーク樽	30	13000
チョコレート	サトウキビ	カカオ	26	17000
スティールドラム	鉄	ドラム	25	14000
ワイン	ブドウ	オーク樽	25	7000
チーズ	ミルク	オーク樽	20	9000
ティンパニ	ドラム	ヨーロッパ文化	30	20000
シタール	ギター	インド文化	30	19000
コラ	ギター	アフリカ文化	30	12000
ターバン	帽子	インド文化	25	18000
アイスクリーム	ミルク	イヌイット文化	21	24000
トルコ帽	帽子	アラビア文化	20	21000

産物価値一覧

産物	価格	報奨金
コショウ	50	100000
ドードー	50	20000
エメラルド	50	15000
ルビー	50	15000
ターメリック	40	15000
ナツメグ	40	15000
シナモン	35	10000
真珠	26	5000
マスク	25	8000
カナリア	20	5000
ギター	20	2000
水晶	20	5000
ドラム	18	7000
首飾り	12	2000
パピルス	11	4000
絵具	10	3000
ガラス	10	2000
帽子	10	2000
指輪	10	2000
イタチの毛皮	8	8000
カカオ	8	5000
水銀	8	2000
鉄	8	2000
サトウキビ	5	3000
人形	5	3000
羊毛	5	2000
硫黄	5	1000
鉛	5	1000
ブドウ	5	1000
マダス貝	3	1000
ミルク	3	1000
塩	1	1000

提督のステータスアップについて

ゲームを始めたばかりの頃の提督は、性能の高い船を扱えないなどの理由で、長い距離を航海することができない。しかし彼らのステータスは航海に出るごとに確実に上がっていくので、見捨てずに何度も航海に出させよう。ここでは、中盤までに登場する提督の初期能力と、ステータスアップ条件を公開するぞ。


▲ゴメスは初期能力が高い。序盤は彼を中心に。

提督の初期能力&ステータスアップ条件

報告を信じなくてもステータスは上がるが、序盤はできるだけ信じ、観察力をアップさせよう。

初期能力

名前	航	友	戦	観	統
レオン・ディアス	3	7	2	2	7
アントニオ・ゴメス	5	8	4	5	8
フランシスコ・ペレス	1	3	1	6	1
アイーダ・デフランコ	1	6	1	1	1
サミュエル・チェンバレン	6	1	6	4	5

（表内の略称）航：航海術、友：友好度、戦：戦闘力、観：観察力、統：統率力

条件

報告を信じる▶▶航海術、観察力、統率力がアップ
報告を信じない▶▶航海術、統率力がアップ
戦闘が発生▶▶戦闘力がアップ

使用可能な船の追加について

使用できる船は、世界各地に存在する「造船技術書」を3冊集めるごとに、1種類だけ増やすことができる。船はおおまかにバグラ系、ガレー系、コッグ系の3系統に分かれ、それぞれに特徴があるので、しっかり把握しておこう。なお、特殊なアイテムを入手することで使用可能になる船も用意されているぞ。

PS

クラッシュ・バンディクー カ～ニバル

難関ステージを攻略するとともに、隠し要素も紹介。年末は「カ～ニバル」で盛り上がろう！

発売中 ETC	▶¥5,800 ▶SCE
	▶MC(1ブロック)、4人プレイ可

P.S.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「おはなしモード」での対COM戦はかなり難度が高く、私も完全クリアまでには相当苦労させられた。「せんしゃで タンク」など、互いの体力を奪い合うタイプのステージでは、とにかく攻撃ばかりに目が向きがちだが、ダメージを受けないように注意してさえいれば、いつの間にか勝ててしまうことも少なくない。相手にダメージを与える前に、自分が受けるダメージをいかに少なくするかにも目を向けてみよう。 （城イドム）



隠し要素と難関の攻略ポイントを総チェック!!

「おはなしモード」は、基本的に反射神経と運に頼るしかないように思えるが、中にはポイントがわかっただけでグッと攻略が楽になるステージも少なくない。ここでは、そんなステージの攻略のコツを紹介する。

5つの難関ステージをピックアップ！

1 かこんで ホッピン

壁も利用しながらポイントを稼ごう

特定のエリアを囲むときに、写真のように自分の担当する色と、同じ色の壁も利用してみよう。効率的に囲んでいけるぞ。また、一度に大きなエリアを囲もうとしてもジャマされやすいので、基本的に3マス×3マスをコンスタントに囲んでいったほうがいいぞ。

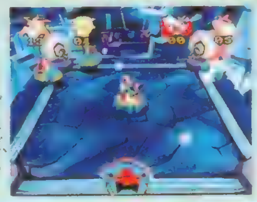


◀壁を使った模範プレイ。この場合も3マス×3マスを囲ったものとみなされる。

2 タマたま フィーバー

プラズマバリアの獲得が勝敗のカギ

一定時間ごとに、カドのどこかに出現する「プラズマバリア」は「1度出現した場所に2度連続して現れない」という法則がある。これだけでも知っていれば、獲得できる率も上がるハズ。フィールドのカドで待ちぶせるくらいの意気込みで積極的に獲得を狙おう。



◀プラズマバリアを獲得したら、中央に移動。たいていの玉は、これで防げる。

3 まわって レーサー

インベタの走りを目指そう

R1ボタンはずっと押し続けて、✚キー右をチョンチョンと小刻みに入力するのが、操作の基本（操作をマスターするまでは、ブースターは使用しないほうが無難）。内側の壁に張りつくような気持ちで、インベタ（常時コース内側を走行すること）で攻略しよう。

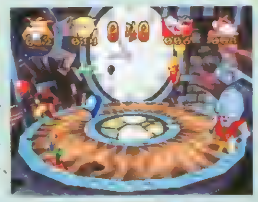


◀インベタなら走行距離は短縮されるし、敵からの攻撃も回避しやすいぞ。

4 フーセンの そら

「掃除機」を上手に使えば有利に！

アイテムの入った箱が出現したら、積極的に破壊していこう。「掃除機」が出たら、目的の風船が自然と集まってくるぞ。また、敵から逃げるにはジャンプを繰り返そう。もし、写真のような状態に持ち込めたら、その場でジャンプを繰り返すだけでもOKだ。

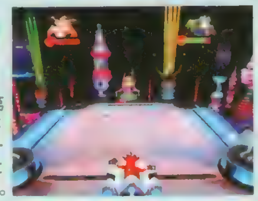


◀「掃除機」を獲得しても、一定の距離があいていれば、敵は近づいてこない。

5 ぎゃくしゅう！ オキサイド

ミサイルとニセダマは要注意

第1段階は、障害物を避けて普通に進めばOK。第2段階（写真）では、玉を相手の陣地に入れればダメージを与えられる。こちらの陣地に玉が入るとダメージを受けるが微々たるものだ。むしろ「ミサイル」と「ニセダマ」が怖いので、これらは確実によけること。



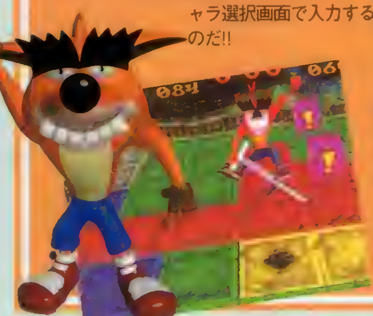
◀赤の「ニセダマ」には注意。これに接触すると、なんと一発でゲームオーバー。

CHECK 楽しい隠し要素もテンコモリ!!

「おはなしモード」の中には、開発スタッフの遊び心あふれる、楽しい隠し要素もたくさん用意されているぞ。ここでは、その一部を大紹介。ぜひチェックしておこう！

●ニセクラッシュも登場

主人公クラッシュの人気を嫉妬する謎めいたキャラ、ニセクラッシュも隠しキャラとして登場するぞ。使用条件は「おはなしモード」で、ワープルーム2の「パパぐまロックオン！」をクリアすると表示されるコマンド（自分で確かめてみよう）を、キャラ選択画面で入力するのだ!!



●やりごたえ満点！ 6つの隠しステージ

「おはなしモード」でワープルーム4の「ぎゃくしゅう！ オキサイド」をクリアすると、6つの隠しステージが用意された、ワープルーム5に行けるようになる。しかし、各ステージを遊ぶには、特定の数のアイテムを集める必要があるのだ。詳しくは下の通りだ（「カ＝ゆうしょうカップ」「ダ＝ダイヤ」、「パ＝パワーストーン」、「ト＝きんのトロフィー」を示す）。

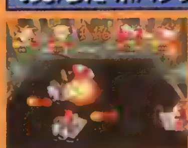
●4つのアイテムの獲得方法●

アイテム	獲得方法
ゆうしょうカップ	ボス戦を除く各ステージで、ライバルより先に3勝を挙げると、獲得できる。
ダイヤ	1度クリアしたステージを改めて選ぶと、特殊なノルマの課せられた、「ダイヤ チャレンジ」と「パワーストーン チャレンジ」を選べるようになる。クリアすると、各アイテムを獲得できる。
パワーストーン	（同上）
きんのトロフィー	「トロフィー チャレンジ（※）」で連続して2勝を挙げると、獲得できる。

※「トロフィー チャレンジ」は、ワープルーム3の「こわせ！ コモドとりで」をクリアすると、各ステージで選択できるようになる

ぬまちだ ホバタンク

カ	ダ	パ	ト
－	－	23	－



機動力の高いホバタンクが使用される、タンクステージ。戦いの舞台は沼地で、ここでは障害物はいっさい存在しない。

ひのたま レーサー

カ	ダ	パ	ト
27	－	－	－



溶岩に囲まれたサーキットでの、レーサーステージ。火山から出てくる溶岩は要注意。ミサイルの使い方がポイントになるぞ

ドルフィン レーサー

カ	ダ	パ	ト
－	－	－	17



海中のレーサーステージ。イルカなどの海洋生物が乗り物になる。中央から伸びてくる、アームのトラップがやっかいだ。

マトあて ベイビーT

カ	ダ	パ	ト
－	－	19	－



動きまわるマトにダイヤを当てて、ポイントを稼ぐゲーム。ライバルの持っているダイヤは、スライディングで奪えるぞ。

キノコだ でかハンマー

カ	ダ	パ	ト
－	－	－	21



ランダムに生えてくるキノコをハンマーでたたくゲーム。キノコは一定時間で爆発するが、爆発直前にたたくと高ポイント。

かやくで ドカドッカン

カ	ダ	パ	ト
－	25	－	－



ステージ外周を回る「ファイヤーくん」の火を、地面にまいた火薬に引火させ、タルを爆発させるゲーム。連鎖も組めるぞ。



『カ～ニバル』はみ出し情報

「フーセンの そら」ステージなどで、紫の箱の中のアイテムが欲しいときには、□ボタンで攻撃するだけでOK。また「ハテナな はこスロー」ステージなどの「バクダン箱」は、1度攻撃してもハネ飛ばされるだけで、何かに接触しない限り、すぐには爆発しないぞ。



愛と信頼がキミの盾となる。
PlayStation
キャラクターデザイン 七瀬 葵
アイシア
Eithea
2001年2月22日 発売予定
■プレイステーション用ソフト／CD-ROM（2枚組）
■ロールプレイングゲーム（1人用）
■メモリーカード／アナログコントローラ（DUAL SHOCK）対応
最新作のアイシアグッズが早くも登場！
①アイシアテレカ5枚セット 10,000円（税別）
②名刺ケース 1,000円（税別）
③コースター5枚セット 1,500円（税別）
④ステッカー 1,000（税別）
⑤ビッグタオル 4,800円（税別）
⑥グラス2個セット 1,600円（税別）
⑦アトラス シルバーシリーズコレクション Vol.1 アイシア 本体価格 20,000円
※コスパブースで上記①～⑥の6品をセットでお買い上げの方には特製紙袋と非売品テレカをプレゼント!!
コミックマーケット59のご案内
開催日 2000年12月29日（金）～30日（土）
場所 有明・東京国際展示場（東京ビッグサイト 有明臨海副都心）
グッズ販売ブース
①～⑥…「コスパ」ブース
⑦…「キャラクター・アンド・アニメ・ドット・コム」ブース
2001 大阪キャラクターフェスティバル
開催日 2001年1月13日（土）～1月14日（日）
場所 ATCホール（アジア太平洋トレードセンターホール）AⅡ及び Eホール
グッズ販売ブース
①～⑦…「キャラクター・アンド・アニメ・ドット・コム」ブース
©ATLUS/TAMTAM 2001 "PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
http://www.atlus.co.jp/
ATLUS
株式会社アトラス



連載企画 第3回 OPERATION UHA UHA

RPGツクール®4で RPGを作ってあわよくば賞金ゲットでウハウハ大作戦！

登場キャラ

主人公	巫女
編集部で考えた作品の主人公。元気な女子高生	主人公たちを補佐する。扇子を武器に戦う。

剣士	犬
主人公を助けるいとこ。剣の腕は一流。	玲児が飼っている犬。ともに戦う頼れる相棒。

PS ETC RPGツクール4 発売中 ▶エンターブレイン ▶¥6,800(※) ▶MC（3ブロック以上）マウス対応(キャラクターツクールのみ)

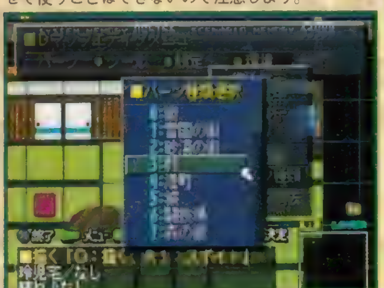
前回でパラメータ系の設定が終わったので、今回はいよいよマップの設定だ。自分が考えた作品の世界を、目に見える形に構築していくのだ！

イベントのことを考えながら、マップを設定していこう!!

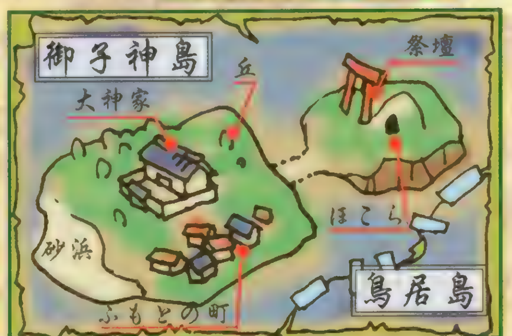
マップはタイルパターンを組んで作っていくのだが、先にマップの数を確認し、それぞれ下絵のイラストを描いておくと作業が楽になるぞ。このとき、各マップでどんなイベントを起こしたいのかも考えておけば、それを踏まえて凝ったマップが作れるので、忘れずにやっておこう。なお、タイルパターンにはダンジョンマップとフィールドマップの２種類があり、さらにダンジョンマップは43種類のパターンに分かれている。作品の雰囲気によって使い分けよう。



◀フィールドマップにはお城のパターンも用意されている。



▼１つのマップで、違う種類のタイルパターンを混ぜて使うことはできないので注意しよう。



マップはこうやって設定しよう・

STEP1 ストーリーとネタを考える

まずストーリーを考え、マップがいくつ必要かを決定。それから各マップでどんなイベントを起こすのかを考えるのだ。同じマップで複数のイベントを起こすアイデアもおもしろいぞ。

STEP2 マップの下絵(イラスト)を描く

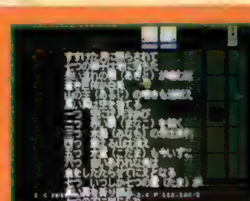
マップをどんなレイアウトにするのかを決めておく。それをイラストに起こしておけば、どのタイルパターンを使うのか判断しやすいし、実際に組むときにあれこれ迷わずにすむぞ。

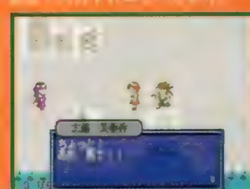
STEP3 タイルパターンを組んでマップを作る

下絵を用意したらタイルパターンを組んでいく。レイヤーが２重になっているので、高低差をつけてみるのもおもしろいぞ。それから、各パターンのつなぎ目が不自然にならないように注意しよう。



ストーリーを考えたら仕様書を作っておこう!!

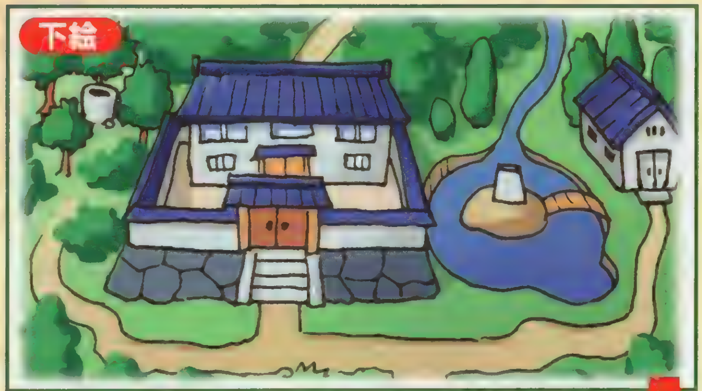




前回のおさらい 実作業で最初に行うのは、魔法&必殺技、アイテムの設定。これを先に終わらせておかないとキャラクターを設定するときに、各キャラが使える魔法・必殺技などが決められず、いちいち設定し直さなければならないのだ。終わったら、用意したキャラの性質や役割に注意しながら、パーティ&敵キャラクターのパラメータ設定だ。設定の前に、各キャラの役割分担（肉弾戦担当の剣士や魔法を使う回復要員など）を決めておくといいぞ。

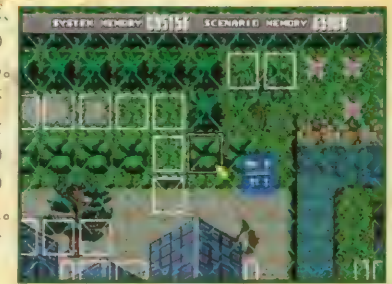
たとえばこんな マップ設定

ここでは、編集部作成の作品に登場するマップを例に、マップを作るときのコツを紹介するぞ。これを参考にして、自作のマップにいろんなアイデアを盛り込んでみよう。



CHECK POINT レイヤーを利用して仕掛けを作る

２重のレイヤーを利用すれば、見えないところにダンジョンの入口や宝箱を隠すことができる。Ｒ１ボタンを押せば、レイヤーを切り替えてタイルパターンを配置することができるぞ。そのとき、その場所に移動可能なのかをちゃんと確かめておくこと。Ｌ１ボタンで、その場所に行けるかどうかを確認し、せっかくの仕掛けをムダにしないように注意しよう。



▲Ｌ１ボタンを押し、マップ上に白線の四角が表示されていれば、その場所は移動可能だ。



CHECK POINT プレイヤーの興味を引くようなマップを作る

同じマップに複数のイベントを用意する場合、アイテムなどのフラグを用意することになる。このとき、ストーリーのあとのほうでイベントを起こす場所を、プレイヤーの興味を引くようなレイアウトにしておくのだ。こうしておけばプレイヤーはその場所を探すし、無理に会話中に場所を指定しなくてすむぞ。


▲道が途切れていたりすると、その先にある井戸に何かあるかも？　と思わせることができるぞ。



◀あやしい場所をチェックしても、フラグが立っていないとなにも起こらないのだ。

CHECK POINT 1つのマップを2重に利用する

ダンジョンを障害物で区切って階段を２つ用意しておけば、１つのダンジョンを２重に利用できる。このとき、２つの入口を近くに配置しておけば、プレイヤーの興味を引くことができるのだ。ただし、あんまり大きくなりすぎないように注意。

屋敷の裏





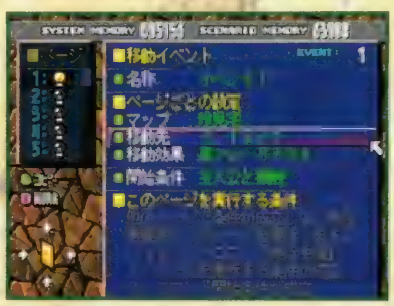
屋敷の中



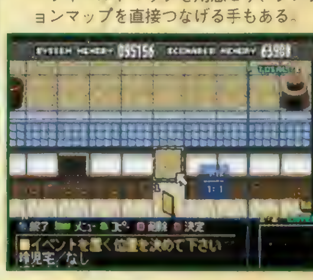
CHECK POINT 各マップとつながる出入口を用意する

ほかのマップ（ダンジョン）、またはフィールドマップとつながる出入口を用意しておくのも、マップ作りでは重要なポイントだ。タイルパターンで出入口を用意して、イベント設定で初期出現位置を設定しておこう。ただし、逆に最終ダンジョンなどで出入口を用意せず、ワープでその場所にパーティを出現させるのも手だ。そのとき、魔方陣が描かれた床など、ワープしてもおかしくない場所を用意しよう。

▶作ったマップの初期位置や移動先は、イベント設定で指定できるぞ。



▼フィールドマップを用意せず、ダンジョンマップを直接つなげる手もある。



次回は何をつく～る？

次回はイベントの設定をメインに進めていくぞ。フラグの使い方や、イベントの配置のコツなどを紹介していく予定だ。この企画の進行に合わせてゲームを制作している人は、次回までにメインのストーリーぐらいは固めておくこと。余裕があったら、今回紹介したような仕様書を用意しておくといいだろう。仕様書に起こすのはメインストーリーの部分だけでOKなので、せめて必須のイベントの数をきちんと把握しておこう。


SQUARESOFT
負けないコツは、
勝ちつづけることだ。


KONAMI
http://www.konamistyle.com/
全国にゲーム配達中！
プレゼントキャンペーン
2001
実施中!!
ゲームソフト、DVDビデオソフト、
ゲームグッズなどを300名様に
プレゼント！詳しくはコナミスタイルの
ホームページをご覧下さい。
Click!
インターネットで
ゲームが買える！
DVDが買える！
コナミスタイルドットコム！
ギターフリークス3rd MIX
& ドラムマニア2nd MIX
プレイステーション2用
発売日：平成12年12月7日
メーカー希望小売価格：オープン
コナミスタイル価格：6,380円(消費税別)
©1999 2000 KONAMI
ダンスダンスレボリューション
BEST HITS
プレイステーション用
発売日：平成12年12月21日
メーカー希望小売価格：オープン
コナミスタイル価格：3,580円(消費税別)
©1998 2000 KONAMI & KCE Tokyo
ビートマニア APPEND
ClubMIX
プレイステーション用
発売日：平成12年12月21日
メーカー希望小売価格：オープン
コナミスタイル価格：2,680円(消費税別)
DVD劇場版
機動戦士ガンダム1 特別版
DVDプレイヤー用
発売日：平成12年12月21日
発売元：バンダイビジュアル株式会社
メーカー希望小売価格：7,800円(消費税別)
コナミスタイル価格：7,800円(消費税別)
※パッケージ写真とは異なります。 ©創通エージェンシー・サンライズ
DVD新・美少女i
Vol.001
DVDプレイヤー用
発売日：平成12年12月14日
発売元：株式会社ハーク
メーカー希望小売価格：2,800円(消費税別)
コナミスタイル価格：2,800円(消費税別)
コナミスタイルドットコム株式会社 東京都新宿区西新宿2-1-1
tel：03-5320-0573 fax：03-3342-3457 E-mail：toiawase@konamistyle.com
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
※発売日、メーカー希望小売価格は、予告なしに変更する場合がございますので、ご了承下さい。
©KONAMI



Real flight action Sidewinder Max is now on "PlayStation 2"!
フライト・アクションの頂点へ
「サイドワインダー」シリーズ最新作 "PlayStation 2"でついに登場!
Now on Sale
PlayStation 2
SIDEWINDER MAX
サイドワインダーMAX
対応機種:PlayStation 2
標準価格:6,800円(税抜)
ジャンル:フライト・アクション
プレイ人数:1人
品番:SLPS 25018
©2000 Asmik Ace Entertainment Inc.
SIDEWINDER MAX
http://www.sidewinder-max.com
サイドワインダーMAX
Asmik Ace Entertainment Inc.
アスミック・エース エンタテインメント株式会社　デジタルコンテンツ部
〒113-8405　東京都文京区本郷5-24-5　TEL:03-3817-8055(月~金)　10:00~17:00
http://www.asmik-ace.co.jp
PlayStation 2
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.


PlayStation
やってみよう!「大花火」。
オオハナビ
収録機種
「オオハナビ」は
2000年No.1ヒット機種です。
テルソル2
タロットマスターR
マリーンバトルX
ティーエイチ2
好評発売中!
初回限定版
パチスロ
アルゼ王国4
DX
デラックスパック
パチスロアルゼ王国4 デラックスパック
初回限定版定価¥8,800(税別)
SLPS 03088
5
1. オオハナビ 3WAYバッグ
2. 3連ドンちゃん ストラップ
3. テルソル2 ハンドタオル
4. マリーンバトル ライトキーホルダー
5. アルゼオリジナル 奪取りカード
*初回限定版はコンビニエンスストアでは扱っておりません。
パチスロ
アルゼ王国
4
ハイエンド パチスロシミュレーター 第4弾!
パチスロアルゼ王国4
好評発売中!
通常版定価¥5,800(税別)
SLPS 03089
このソフトは下記コンビニエンスストアでも販売しております
ELEVEN
FamilyMart
サンクス
上記4チェーンのほか、一部スーパーでもお求めになれます。
但し、一部店舗においてはお取扱いしていない場合がございますので、ご了承下さい。
アルゼ株式会社
URL:http://www.aruze.com
〒135-0063 東京都江東区有明3-1-25 有明フロンティアビルA棟
©1999,2000 ARUZE CORP. All Rights Reserved
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.


PlayStation
"PlayStation"および"PlayStation"はソニー・コンピューターの商標、また"DUALSHOCK"は同社の商標です。
発売中
格闘ボードゲーム　ディオラムス
標準価格　¥5,800
ディオラムス公式ホームページ
http://www.ponos.co.jp
ディオラムスムービー
&全キャラ壁紙12枚
無料ダウンロード中!!
ゼクシーの占いコーナーも大好評！！
ディオラムス
DIORAMOS
魔法をブッ放せ！！
さまざまな特殊攻撃を駆使して、
戦いに勝利せよ。超美麗な魔法を
君自身の手で解き放つのだ。
感動的なストーリー
全11キャラクター全てに緻密に
練り込まれたシナリオが
用意されている。
ディオラムスの謎とは一体…
連続技を叩き込め！！
まったく新しい短期決戦型ボードゲーム。
アクション性を必要とせずに爽快感抜群の
超絶攻撃を繰り広げられる。
最強の武器をゲットせよ！！
入手した武器やアイテムを
キャラクターと組み合わせて、
可能性を無限に引き出すことができる
PONOS
ポノス株式会社　サポートTEL06-6242-2772



◀茨城県　白木桃香さん：そろそろ着替えって……しないんでしょうかねぇ？　冒険者にも生活はあると思うんですけど……。

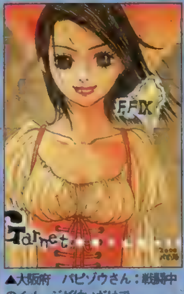




▲東京都　望月セツナさん：眼鏡を上げる仕草はやはりこれ？

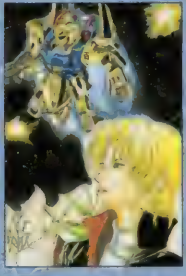
▼秋田県　天野雪那さん：キチンとつながると気持ちいいですよね。





▲大阪府　パピゾウさん：戦闘中のイメージが幼いだけで……。

▼千葉県　とどろき屋さん：あぁ……剣が見えるんでしょうか？





▲愛知県　NeNeさん：風も強いでしょうからね。高いし。

▲埼玉県　SHIOさん：安くなっていい感じです。とにかく買いですよね。

▼東京都　さほさん：トンファーで体をかばいながら。突撃です





▲神奈川県　朝影礼都さん：ブータ……本当に大きいですよね。ののちゃんが乗れるくらい。笑。

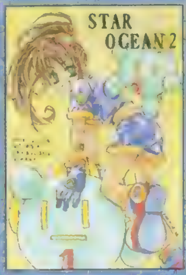
▼岡山県　おおねここねこさん：宿命から逃れるために自分は何をすればいいんでしょう？





▲東京都　津丸さん：2人は仲良しでしょうし。ED後はどうなんでしょうねぇ？

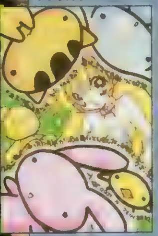
▼福岡県　葛タカヒコさん：とりあえず『3』ですが、まだまだ全然先らしいですよ。





▲奈良県　瀬生みずきさん：今回もこれまた妙に振り回されてます。伝統ですしね。

▼愛知県　北原健光さん：ケダモノは一部で人気爆発チュです。





▲宮城県　エアさん：背中を守りあえる2人なのです。安心できますよね。強さも。

▼山口県　嘯山山口さん：この国の王の、あたりは弱いんだけれども押しは強い、賢い感じがいいですよね。やりがいありますし。



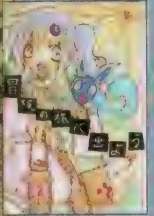


▲石川県　あまぞねすさん：雪と氷の世界。司るモノは……よく考えなくてもムチャクチャ寒そうですよね。

▼京都府　水垣珠呂さん：戦闘時以外はどんな使われ方をしてるんでしょう？　やはりマッチの代わりとか？



▼大阪府　神崎泉さん：相変わらずいい感じです。次は？　早い？





▲福井県　氷上伸也さん：のほほんとしてる瞬間もいいですけどね。

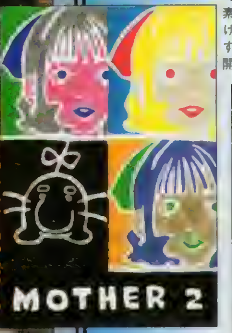
▼愛知県　スっちょんさん：サボテンにクリスマス飾りをして、ツリーにするなんてことが実際にあるんでしょうか？　あ、いや、あってもおかしくないのに聞かないなぁと思って。



移植化計画

他機種ソフトでPSに移植して欲しいソフトのハガキはこの宛先まで！

◀茨城県　あさぎりさん：世界観など、素晴らしい要素が盛りだくさんだっただけに『3』の開発断念は悲しいの一言です。出来ればゲームキューブなんかで再開してくれると……。





▶秋田県　天野雪那さん：WSCやはりというか、ちょっと画面が暗いです　TV画面で……。



▲大阪府　瑞姫けいとさん：白装束は映えます。街を歩いてたら気になりますし。

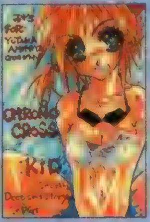
▼富山県　マロさん：毎回違いますからね、彼女は。今回はマイルドでした。





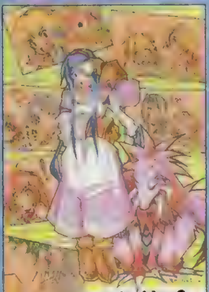
▲東京都　清都さん：目の辺りがいい感じです。怖くもなりやすいですが。

▼神奈川県　和泉等閑さん：彼女のナイスバディに男性陣はやられてるはずです。





◀神奈川県　青桐はなさん：ああ、なんだか良いですよね。幸せのキスって感じです。



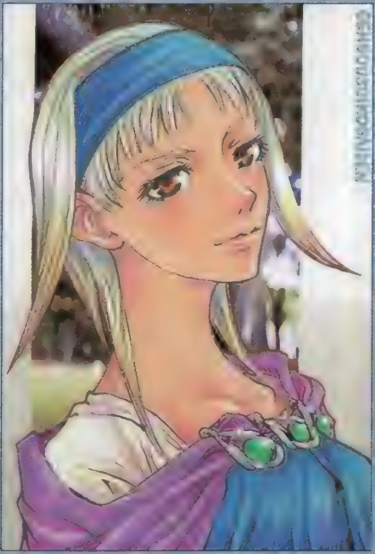
▼神奈川県　小野泰子さん：熱いファンに支えられてます。あ、にゅ。



◀秋田県　河馬さん：見られているんでしょうか？　ちょっとストーカー？　笑。

◇カラーイラストの基本：この4C奴隷（カラーの奴隷）のページは読者様のカラーイラストで構成されています。ルールは……①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色が薄いと印刷でうまく発色してくれないことがあるので要注意。それなりに濃く描いてあれば大丈夫なんですが……。②ハガキサイズ：掲載できるのはハガキサイズのイラストのみ。③：掲載されるとポイントが加算：ルールは167ページのPSの奴隷に準拠しています。採用の際に発生するポイントに関しても今号168

▼神奈川県　むちゃりんさん：肌のツヤとかもちゃんと若いままなんでしょうねぇ。よーく見ると老化してたら怖いですし。





▲宮城県　山師さん：制服、変（生活しづらそうな）なデザインですよね。笑。



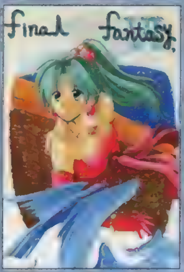
▲新潟県　蒼神矢草さん：初めて、2人で見た風景……でしょうか？

▶高知県　如月りゅうすさん：スゴイ奥行きです。というか、こんなに人数がいたら……落ち着いて研究とかできないでしょうねぇ。それにしても……こちら系の人だけでもこのバリエーション。笑。なんて個性的なんでしょう。まあ基本が人間じゃないでしょうから仕方ないのかもしれません。





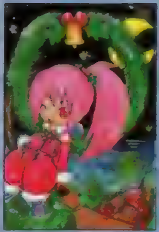
◀神奈川県　岬くじらさん：踊りまくりな感じはします



▲青森県　MEGUさん：彼女の運命もかなりツライ感じでしたから。未来は……きっと。



▲神奈川県　小野妻子さん：こんな彼女も見たかったですよね。



▶大阪府　ちゅうたさん：彼女とプレゼント似合います



▲栃木県　なるき勇太さん：これくらいな感じですかね。子どもな印象がありますけど、坊ちゃんはゲーム開始時、兵士見習いなわけですし。これから、成長していくのでしょう



▲京都府　刃霧海さん：店や街の作りもいい感じですから。



▲千葉県　晴うたりさん：芝村という未来を掴む掌、らしいですから。

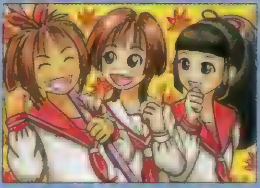
▼東京都　水月夜人さん：猫ですからね　本格的です。なついてくれます。笑。





▲滋賀県　仙娃さん：ケーキとかムチャクチャにしそうなキャラも多いですし。

▶埼玉県　李桃餅さん：この3人は仲良さそうですよね。2人が本音でしゃべって、それを笑いながら聞いているっていう。



▶福岡県　有馬とーるさん：楽しいんです。良くできてますし。



▶高知県　サチ広さん：期待は高まりますよね　どうしたって。

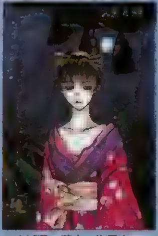


▼愛知県　坂本菜月さん：なんていうか……彼女たちの関係も楽しげですよね。



▲宮城県　山本聖さん：わかるまで調べないと気が済まない性格っぽいですし





▲宮城県　萌木ノ梅子さん：悲しい運命に翻弄されるばかりじゃないと思うのです。



CGでバッチリ

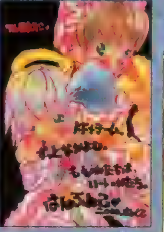
CGはハガキサイズにプリントアウトして応募してください。

◀大阪府　ひりゅうしょうさん：キャラ性が強い格闘です。



▲秋田県　ミストさん：値段さえ……それさえ無ければ是非ともプレイをお薦めしたい作品なんですけどね。

▼富山県　ゆきみかんさん：食べてるんでしょうねぇ。ばくばく。絵もあったら……。



▲大阪府　さんとこさん：あの世界には象徴としてイロイロなモノが使われますし。





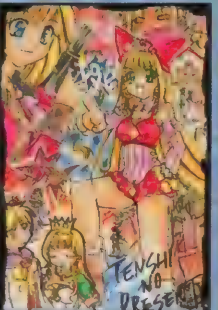
▲東京都　亘莉ススムさん：強いですね。一番弱いのが…主人公なのかもしれません。

▼大阪府　鶴田ユキさん：それにしても彼女は刀で特攻しますよね。引き留めるのが一苦労です。最初のうちは特に……撃墜されるがまま。





▲神奈川県　ひさえ久遠さん：幼なじみーズの3人の関係や過去がところどころに挿入されるのがウマイですよね　物語の先を知りたくなるのと同時に、キャラのことも知りたくなるという。



▲熊本県　水奈亜希さん：愛と破壊の女神ってところでしょうか？　何が何でも勝利あるのみ！　笑。





▲鹿児島県　猫ノ都りとるさん：主人公の頭のわっかが孫悟空じゃなかったのなら、アクセサリーとしてなにか使えたら良かった気も。戦闘中に締め付けがキツイ！　とかならないんですかねぇ？

◀大阪府　クラゲ2号さん：妙にほのぼのしているヤツも多いですし。笑　確かに、シリアスな展開で出てくるにしては……って感じでしょうか？

ページ参照。④：封書もOK：奴隷系のイロイロなコーナーあてのハガキを1通の封筒で、またはハガキサイズの紙使用での参加もOKです。⑤CG：CGは基本的にハガキサイズのプリントアウトで送ってください。データでは受け付けません。CGは元のデータがあればいくらでも複製が作れるため、通常のハガキと同列では並べることはできません。オレはCGにかけてるんだ！　という熱い思いの方は申し訳ありませんが御了承ください。あて先：〒101-8305　㈱メディアワークス「4Cど」係

KONAMI

KONAMI LABEL MUSIC CD LINE UP

pop'n music Vocal Best 2

2.7 IN STORE
KMCA86 ¥3,059 (tax in)

ファン待望のpop'n musicフルバージョン楽曲集 第2弾。
最新pop'n 5の注目曲「クチビル」をはじめとして、pop'nファンの熱い要望にお応えし「恋は天然」「時代を変えてくTeenage」「peppermint」など人気曲の新録音ロングバージョン13曲に、リミックス曲2曲、さらに「クチビル」のカラオケも入った文句無しの全16曲!
特製キャラクターシール付き!!

Mariko Kouda Special Selection Album [colorful 2]

2.7 IN STORE
KMCS20 ¥3,059 (tax in)

スペシャル・セレクションアルバム第2弾は恋の歌をセレクト!
「切なさ」「あふれる思い」「揺れる想い」など、"恋する気持ち"をテーマに國府田マリ子自身がセレクトしたセレクションアルバム第2弾です。
〈ディスコグラフィー付〉KONAMI LABELよりリリースされた33タイトル全てのジャケット写真・収録曲等掲載!!

Mariko Kouda Special Selection Album [colorful]

IN STORE NOW
KMCS18 ¥3,059 (tax in)

'94～'99年の作品群から、國府田マリ子ならではの"色とりどりな元気"をテーマにセレクト!
全16曲をデジタル・リマスタリング!



pop'n music 5 arcade originals

IN STORE NOW
KMCA83 ¥2,243 (tax in)

大人気! pop'n musicシリーズ最新作アーケード版「pop'n music 5」のサウンドトラックが早くも登場!
新曲盛り沢山の全33曲を収録。隠し曲をGET!!



beatmania IIDX 4th style Original Soundtracks

1.24 IN STORE
KMCA87 ¥2,243 (tax in)

Have a fascination for your cyber mind!
ファンを震撼させた楽曲を中心に、ビートマニアのフラッグシップモデルIIDXシリーズ第4弾のサウンドトラック。上野圭市によるDANCE POPの新曲をはじめとして、"DANCE EXPRESS"シリーズとのタイアップ曲、さらに話題を呼んだ一般公募曲など、全40曲収録!



ドラマCD ときめきメモリアル2 Vol.3 ～願い・秘めた心に～

IN STORE NOW
KMCA70 ¥2,854 (tax in)

ときめきメモリアル2の世界観をより深く広げる、完全オリジナルドラマ第3弾!
今回は白雪美帆&真帆をメインに、ときめきメモリアル2キャラクター総出演でお届けします。
前田千亜紀の歌う佐倉楓子のイメージソングや、おまけドラマ「超鋼鉄ロボ ゴッドライバー」も収録。
★初回特典:トレーディングカード



7BLADES/セブンブレイズ オリジナルサウンドトラック

IN STORE NOW
KMCA85 ¥2,243 (tax in)

映画監督・林海象氏が初めてゲームの原案・監修を手掛けた、PS2用時代劇アクションゲーム「7BLADES/セブンブレイズ」のオリジナルサウンドトラック!
感動と興奮が甦る「めいなカンパニー」制作のBGM完全バージョンに加え、久保沙耶香の歌うEDテーマ「Love Will See Us Through」(英語版)も収録!



丹下 桜●ウインターコレクション SPUR シュプール

1.24 IN STORE
KMCS19 ¥3,059 (tax in)

寒い季節にも、暖かい心のままでいて・・・
好評発売中である丹下桜の楽曲によるコレクション・アルバム第2弾。
夏から秋を予感させるサマー・コレクション・アルバム「MARINE」に続き、丹下桜の作品群から選び抜かれた、冬のためのベスト・コレクション。
リミックス、リアレンジ7曲を含む、全16曲を収録。

電撃 PlayQuestion
プレイクエスチョン

2000 HOW TO WIN

いまや世間はクリスマス一色。そして21世紀に向けてカウントダウン！　新たに始まる新世紀を気持ちよく迎えたいものですよね。そんな気持ちに応えるのが、そう、この電撃プレイクエスチョンの役目なのです!!

PS

ミズパックマン メイズ マッドネス

発売直前の今回は基礎攻略法を総チェック！
知っておくとためになる情報満載だぞ!!

12/28 ACT ▶¥4,800 ▶ナムコ ▶MC(1ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

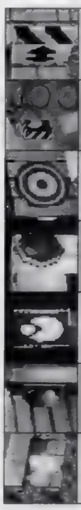
敵を倒すためには、パワーエサを食べて、敵がイジけている間に体当たりする必要がある。これは'82年にアメリカのアーケードに登場した「ミズパックマン」をモデルにした攻撃システムなので、ちょっと古臭い。それなのに、打撃や銃撃がメインの最近のゲームと比べて、このシンプルさが逆に新鮮に思えてしまうから不思議。（城）

"クエストモード"の冒険のコツをひと足早くアドバイス！

迷路のようなフィールドで、トラップや謎解きをクリアしながら、ひたすらゴールを目指す「クエストモード」。今回は、このモードの攻略のポイントを親切丁寧にアドバイスしていくぞ。これをチェックしておけば、ゲーム中、悩む心配はないのだ。

POINT1 仕掛けの働きを覚えよう

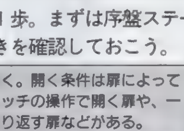
フィールド上には、さまざまな仕掛けが用意されている。それぞれの仕掛けがどんな働きをするのか把握することが、攻略の第1歩。まずは序盤ステージの主な仕掛けと、その働きを確認しておこう。



扉は特定の条件で開く。開く条件は扉によって異なるが、特定のスイッチの操作で開く扉や、一定時間ごとに開閉を繰り返す扉などがある。
この扉は、このステージ内で特定数のドットを食べれば、開けられるようになる。何個のドットを食べればいいかは、扉の上の数値で判断できる。
トランポリンに乗ると、強制的に3ブロック先にジャンプさせられる。ジャンプする方向は、そのときのミズパックマンの向きで決まるぞ。
スイッチは上に乗ると起動する。ONとOFFを任意に切り換えられるものや、一定時間で自動的にOFFに戻るものなど、仕様はさまざまだ。
移動する床は、その床が特定の場所にあるときに足場の端から(またはトランポリンを使って)乗り移れる。乗り損なうと下に落ちてしまうぞ。
この仕掛けが作動しているときに、その前に立つと、特定の方向に勢いよく吹っ飛ばされる。吹っ飛ばされる方向は、場所ごとに決まっている。
光のかたまりはワープゾーンになっていて、接触すると別の場所にワープできる。どの場所にワープするかは、それぞれ決まっているぞ。

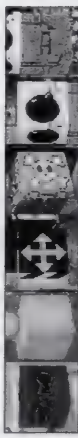
応用 仕掛けの活用

吹っ飛ばされる仕掛けなどは、一見するとやっかいなだけの存在と思われがちだが、じつはいろいろな攻略に応用できる。例えば、この仕掛けで得た勢いを利用して、特定のオブジェに体当たりすれば、そのオブジェを倒して道にすることも可能だ。



POINT2 ブロックの性質をチェックしよう

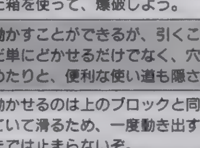
フィールド上には、さまざまな性質を持ったブロックが用意されている。動かしたり、破壊できたりするものが多いが、原則としてフィールド上の「R」と書かれたアイテムを取ると、初期状態に戻せる。



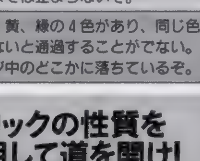
道をふさぐ邪魔なブロックだが、隣り合う場所で何かを爆発させると、破壊できる（爆発以外にも、破壊する方法は隠されているらしいぞ）。
押すとスイッチが入り、一定時間で爆発する。爆発までの時間は、箱ごとに異なる。このブロックを動かして、ジャマなブロックを破壊しよう。
触れると、その途端に爆発する。もちろん、爆発に巻き込まれると即死なので、上の爆弾マークの描かれた箱を使って、爆破しよう。
押すと動かすことができるが、引くことはできない。ただ単にどかせるだけでなく、穴に落として穴を埋めたりと、便利な使い道も隠されている。
押すと動かせるのは上のブロックと同じだが、氷でできていて滑るため、一度動き出すと、何かに当たるまでは止まらないぞ。
赤、青、黄、緑の4色があり、同じ色のカギを持っていないと通過することがでない。カギは同じステージ中のどこかに落ちているぞ。

応用 ブロックの性質を利用して道を開け！

ブロックに対しては「邪魔なところからどかせる」というのが基本だが、中にはブロックで道を作らないと進入することができない場所もある。例えば右の写真の場所では、トランポリンを使って直接、高台に乗り移ることはできない。しかし、ブロックを高台の横に置いて、それを足場にすれば、簡単に進入することができる。工夫しだいなのだ。



◀押して動かせるブロックを、高台の隣に移動させよう。



◀トランポリンを使えば、高台への足場になる。

POINT3 ノルマをこなして★をゲット

各ステージには原則として4種類のノルマが用意されていて、ステージをクリアしたときに特定のノルマを達成していると、☆を獲得できる。一定数の☆を集めていないと、入れないステージもあるぞ。

◉規定スコアを超えろ

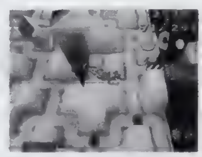
クリアしたときに、規定以上のスコアを出せているかというノルマ。一番達成しやすく設定されている。規定スコアは、ステージごとに異なるぞ。

◉タイムトライアルに挑戦

一度クリアしたステージでは、「タイムトライアル」に挑戦できる。この「タイムトライアル」では、規定タイム以内にクリアするというノルマもある。

◉すべてのドットを食べろ

ステージ内のドットをすべて食べてクリアするというノルマ。なお、1つのエリア内のドットすべてを食べ尽くすと、写真のようなメッセージが表示される。覚えておくと便利だぞ。



▲このメッセージは、近くにドットがない証拠になる。

◉7つのフルーツを集める

7つのフルーツを、すべて集めてクリアするというノルマ。なおフルーツは、スタート地点から順に、下の写真のような順序で配置されているので参考に。



▶簡単には獲得できないフルーツも多い。がんばって、集めてみよう。

出現する順番



ポイントQ&A

Q：フィールドに、黄緑色の△マークが描かれたブロックがあるんですが、その先に進めません。ここではどうすれば奥に行けるのでしょうか。

A：このブロックは、最初は突破することができないので、無視してかまいません。もっと先の特定のステージをクリアすると、開くようになります（どのステージまで進めばいいかは、まだ内緒ですが……）。また、どちらか一方からしか開くことができない仕組みになっているのですが、そのヒントは△マークに隠されています。

PS

立体忍者活劇 天誅 弐

龍丸の序盤を乗り切る基本攻略と、隠密の幅を広げる新忍具の入手位置を合わせて公開!

発売中 ACT	▶¥5,800 ▶アクワイア	▶MC(1ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

先日、担当編集さんと龍丸のステージ3の攻略法を探していたときの一幕。龍丸の目の前に町娘が歩いていました。すると、担当編集さんはおもむろに町娘の腹部にボディブローを当ててしまいました。すると町娘は何事もなかったかのように、「あら、何かしら?」とか言いつつ平然としてました。って、じつは町娘って防御力高い? (うま)

龍丸の序盤攻略&力丸、彩女のワンポイント攻略!

攻略2回目の今回は、前号で紹介した隠しキャラ「龍丸」の序盤3ステージと、力丸・彩女の8ステージまでのマップ中に隠されている、新忍具の入手位置(マップ中の記号❶)を紹介していくぞ。「龍丸」は素手による攻撃がメインなので、力丸・彩女とは違った戦闘スタイルが必要になる。また、新忍具はどれも非常に強力なものばかりなので、ぜひとも入手しておこう。


▲龍丸の任務はどれも厳しいものばかり。心してかかれ!

龍丸 素手の戦闘法指南!

「龍丸」は基本的に素手で攻撃するので、抜刀の必要がない分、素早く行動できる。また、多少間合いが離れていても、特殊モーションではない必殺もとりやすい。ボス戦では、五連撃(右・左)を使っていこう。

技名	コマンド
五連撃(右)	□、➡+□、□、□、□
五連撃(左)	□、⬅+□、□、□、□

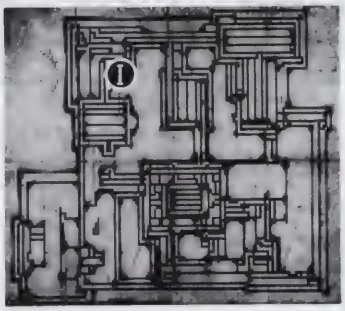

◀敵の位置に合わせて、右と左を使い分けて戦おう。

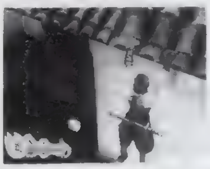
龍丸の序盤3ステージを攻略!

ここでは第3の主人公「龍丸」の、序盤3ステージをボス戦と合わせて攻略。特にステージ3は敵に見つかった時点でゲームオーバーなので、参考にしてもらいたい。

STAGE 1「影を追え」

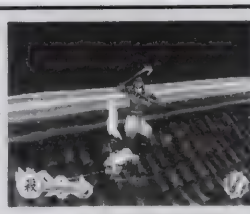
このマップは、基本的に屋根の上を進んでいけば、ほとんどの敵に見つかることなく天守閣を目指せる。注意するのは、スタート地点すぐのところの敵兵2人と、天守閣を上っていく途中にいる敵忍者。前者は1人に気を取られると、もう1人に見つかりやすい。後者は、1度見つかると、天守閣の上のほうまで追ってこられやすいので、早めに倒しておこう。




▲建物の角に隠されている新忍具の「毒命丹」。これも屋根の上から近づいて入手しよう。

VS BOSS 中央に向かうように攻撃しよう!

ここも屋根の上から落ちた時点でゲームオーバーになってしまう。なるべく敵を中央に押し込むような位置から攻撃しよう。このときに、あまり間合いを離すと癇癪玉を使われてしまい、爆風で屋根の端に追い込まれてしまう危険がある。また、通常攻撃を防御しても衝撃で端に押されてしまうので、なるべくサイドステップなどで攻撃を回避しつつ、中央に移動しよう。



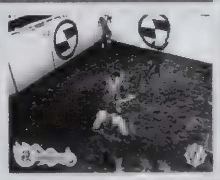
STAGE 2「戸田の首を取れ」



スタートしたら、まずマップ南にある新忍具の「目つぶし」を入手。そのままマップ右端に沿って、中央の陣を目指そう。途中鳴子のワナがいたるところに設置されているので注意。また、敵同士の距離が近いので、倒すところを発見されないように気をつけること。

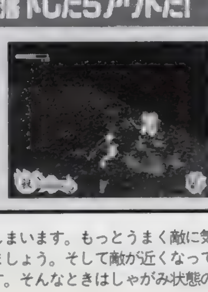
VS BOSS① 弓兵を利用しガードを崩せ

まず、ザコを片付けよう。ただし、弓兵は残す。そして、戸田と戦うときに、弓兵と龍丸の間に戸田を挟むように戦うと、戸田に弓兵の矢が刺さって、ガードを崩せるぞ。そのスキを狙うのだ!



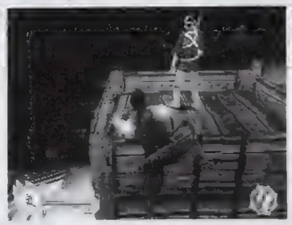
VS BOSS② ここも落下したらアウトだ!

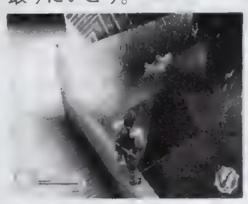
香我美との戦いもやはり、端から落ちたら即ゲームオーバーだ。そのかわり、相手の体力を半分まで減らせばクリアとなるので、ステージ1と同じやり方で、素早く中央に移動して戦おう。

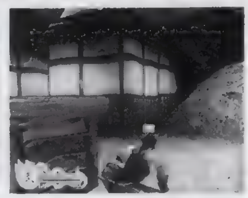


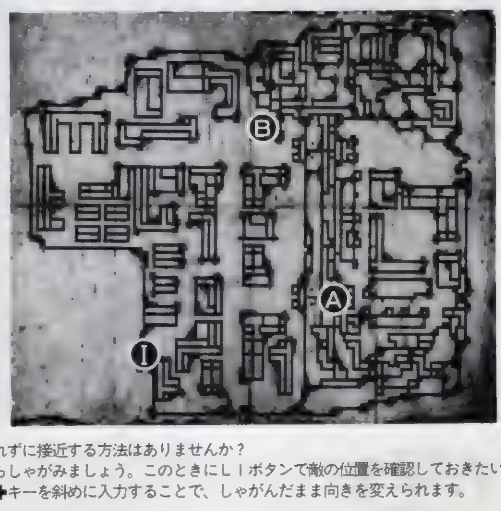
STAGE 3「町人を誘拐せよ」

彩女のステージ3と同じように、敵に見つかったら即ゲームオーバーになってしまうのだが、敵を8人必殺で倒さないとクリアにならないので、いっそう難易度が高い。スタートしたら、右に移動して南の橋の付近の敵を2人倒す。さらに橋を渡って北の橋目指して進みつつ、4人の敵を倒す。その後、北の橋を渡って、見張り台の下と上にいる敵を倒せばクリアだ。新忍具の「痺れ団子」はあとで取りにいこう。


◀Ⓑ地点の敵は北側から攻撃しないと、敵との隙間が狭いので気づかれてしまう。


▲Ⓐ地点では、橋を渡りきらずに、川に落ちて渡ろう。


▲このステージの新忍具は「痺れ団子」。特に重宝する武器だぞ。



ポイント Q&A

Q:龍丸のステージ3で、どうしても敵に見つかってしまいます。もっとうまく敵に気づかれずに接近する方法はありませんか?
A:画面左下の「気配メーター」に注意しつつ近づきましょう。そして敵が近くなってきたらしゃがみましょう。このときにL1ボタンで敵の位置を確認しておきたいですが、うまくこちらの視界に入らない場合があります。そんなときはしゃがみ状態のまま✚キーを斜めに入力することで、しゃがんだまま向きを変えられます。

ステージ4～8の新忍具入手場所はここだ！

力丸・彩女の新忍具の場所は、マップ中の記号Ⅰで示している。なお、力丸のステージ8と彩女のステージ7には新忍具はないぞ。

力丸 STAGE 4「天狗の謎を暴け」

入手可能忍具「痺れ団子」

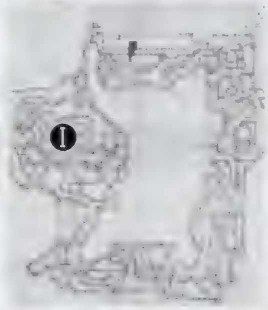


このステージは起伏に富んでいるので、一見すると、新忍具を見落としてしまいがち。新忍具は崖の下に落ちているので、崖の上から位置を確認してから取りに行こう。また、新忍具の近くに敵が配置されているので、場所を確認するときに、あわせて敵の位置と向きも同時に確認しておこう。



彩女 STAGE 4「九頻島潜入」

入手可能忍具「息吹筒」





マップ西にたくさんある島の1つに隠されている。新忍具のある島に近づくのは容易だが、新忍具のすぐ近くに銃を持った敵が配置されている。銃の攻撃は防御できないので、確実に背後から必殺を取ってから入手するように。水中から近づくときは力丸のステージ6と同じく、バタ足からのジャンプで水音を立てないように。

力丸 STAGE 5「隠し港」

入手可能忍具「息吹筒」



新忍具の置いてある場所へ向かう途中、砂浜で盛り上がっている部分があるが、ここには地雷が仕掛けてあるので注意。大ダメージを受けるばかりか、敵に気づかれてしまうぞ。新忍具の近くにいる敵は銃を持っているので、遠距離でも攻撃されてしまう。見つからないように注意して近づこう。

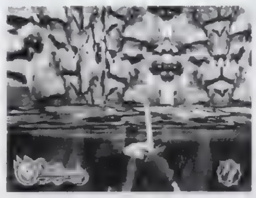


彩女 STAGE 5「九頻島の砦」

入手可能忍具「痺れ団子」



新忍具は、地下の洞窟の中に隠されている。地下洞窟へは、マップ中央部の井戸か、水中から入れるが、敵に気づかれないためにも、敵が配置されていない水中から取りにいこう。ただし、水中から入ってまっすぐ進んでいくと、井戸の真下に行ってしまう。途中で右に曲がったところに配置されているので、注意しよう。もちろん、酸素の残量に気を配ることも忘れるな。

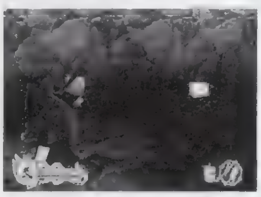


力丸 STAGE 6「朱獄寺奪還」

入手可能忍具「吹き矢」

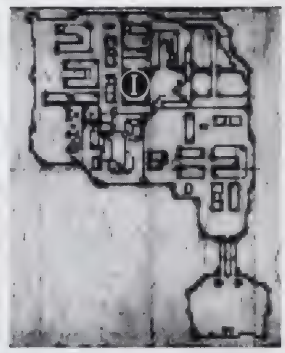


新忍具は一見するとないように見えるが、じつは建物の中に隠されている。水中に潜って、建物の右側に回り込めば、建物に入る入口が見えてくるはずだ。ただし、酸素の残量に気をつけて取りにいくこと。ちなみに酸素補給のために水面に上がるときは平泳ぎにしないと、勝手にジャンプしてしまうことがあり、敵に気づかれてしまうぞ。



彩女 STAGE 6「閉ざされし村」

入手可能忍具「煙玉」



袋小路の奥に新忍具は隠されている。ここにもやはり敵が配置されているぞ。袋小路は狭いので、敵が振り向きやすくなっている。屋根の上から近づき、着地のスキが少ないしゃがみ移動で着地して必殺を取ろう。もしくは、ジャンプ攻撃で必殺を取るようにしよう。



力丸 STAGE 7「里を襲いし陽炎座」

入手可能忍具「地雷」

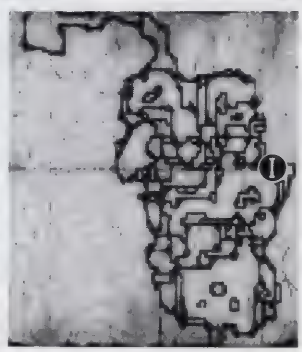




新忍具の置いてあるところの近くには、敵が2人も配置されている。しかも、この敵は通常の敵に比べて視界が広いため、力丸を発見するのがほかの敵に比べて早い。確実に背を向けている状態になってから近づいて、1人ずつ必殺で倒してから取りにいったほうが安全だぞ。

彩女 STAGE 8「龍丸追跡」

入手可能忍具「地雷」



新忍具の近くに敵が配置されているばかりか、鳴子や地雷といったワナまでもが近くに仕掛けられている。敵が背を向けているからといって油断して近づくと罠に引っかかって、敵に気づかれてしまう。ワナに引っかからないように慎重に近づいてから必殺で倒し、新忍具を回収すること。



PS2 アンジェリーク トロワ

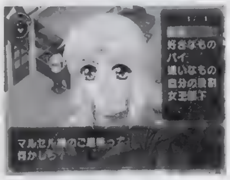
隠しキャラや、エンディング分岐条件など、
気になる極秘情報をお届け！

発売中 SLG	▶¥7,800 ▶コーエー
	▶MC2(124KB)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN
現在、私のアンジェライフはモテモテ街道まっしぐら。でも、たまには彼の怒った顔も見てみよ♪ と思い立ち、ムリヤリ嫌われ作戦を決行！ まずは、お誘いが発生したって片っ端からお断りよ！ そして、デートの約束も土の曜日の審査もすっぽかして、クールな女を演出しちゃうの！…ってむなしいから、このへんでやめとこ。（りょう）

『アンジェリーク トロワ』のとっておきのヒミツ情報を大公開！

ステキな男性との間に芽生える恋を楽しみながら、大陸育成の使命を果たす『～トロワ』。今回は、ゲームに隠された4つのヒミツ情報を大公開！ エピソードの進行には、幸福度が関係していたり、隠しキャラ・アリオスが恋のお相手に加わるなど、新たな発見がきっとあるはず。さらに、お目当ての彼と過ごす恋愛イベントや、恋愛が成就するハッピーエンディングも、ばっちりフォローしていくので、ぜひともアナタの恋に役立てよう。


◀お目当ての彼とデートや大陸の育成をして、好意＆敬意を上げていこう。

ヒミツその1 エピソード進行のカギは幸福度が握る！

『～トロワ』のエピソードは全部で7つ。ここでは、5つ目までのエピソード発生の条件を紹介！ すべてのエピソードを見るには、それぞれに決められた幸福度の達成と、残り日数が必要。育成をサボってばかりいると、エピソードがまったく進行しない、悲惨なエンディングを迎えてしまうので注意！

中盤までのエピソード

1.次元のはざま	2.衝撃の事実	3.何者かの思念	4.彼の名はエルダ	5.苛立ちと不安
王立研究院で、今いる大陸は次元のはざまにあるため、あと115日で消滅してしまう、という報告を受ける。	大陸の報告、第2報。調査の結果、この大陸が未来の宇宙から時空移動でやってきたものであることが判明する。	銀の大樹で何者かの邪悪な思念と遭遇。すると突然、強い地震が発生し、育成地が火事に見舞われる。	銀の大樹にエルダ登場。邪悪な思念ラ・ガと戦うため、早く自分の封印を解いてほしい、と彼から頼まれる。	エルダについて話し合う。否定派と肯定派の意見が対立し、もどかしさと不安が入り交じった空気が流れる。
条件 最初の日の曜日の夜	条件 幸福度700以上、残り115～4日	条件 幸福度2100以上、残り90～4日	条件 幸福度3400以上、残り60～4日	条件 幸福度4200以上、残り40～4日

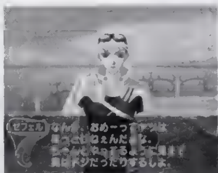
幸福度の目安

表は、土の曜日に知らされる目標幸福度（色が異なる部分は定期審査）。コレを上回っていれば、エピソードが確実に見られるし、恋愛エンディングの条件の1つを満たせるのだ!!

残り日数	110	103	96	89	82	75	68	61	54	47	40	33	26	19	12	5
目標幸福度	400	650	1000	1300	1600	1900	2300	2700	3100	3500	4000	4500	5000	5500	5900	6000

ヒミツその2 恋愛イベントを発生させる方法

恋愛イベントは2段階で構成されている。発生条件はどちらも、①エピソード5（ヒミツその1参照）が発生する前、②相手の好意＆敬意＆HBが高い、の2つ。ちなみに、恋愛イベントと通常のお誘い時の朝は非常に似ているため、勘違いしやすい。恋愛イベントが発生するときは自室が斜め視点になる、という見分け方を覚えておこう。



1段階目は…
◀日向の丘で2人っきりに。主人公を激励してくれたり、逆に心配されたりと、反応は相手によってさまざま。



2段階目は…
▶朝は言葉をにごして帰ってしまうが、夜になると天使の広場に誘われて…!? このあと、愛称で呼ばれることに

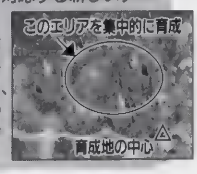
ヒミツその3 アリオスを恋のお相手に加える

アリオスを登場させるには、まず新規デート場所である〝約束の地〟を出現させよう。そのあと、火の曜日、または木の曜日のお昼に約束の地を訪れると会えるようになる。


◀約束の地でアリオスを発見！ 初対面のあいさつを交わしたあとも、火の曜日か木の曜日にここで会える。

約束の地を出現させるには？

育成地は中心の建物を境に、左上、右上、左下、右下の計4つのエリアに分かれている。各エリアが一定の幸福度を満たすと、それぞれに対応する新しいデート場所が出現するしくみ。アリオスが登場する約束の地を早く出現させたいなら、左上エリア（写真の丸いワク内）を集中的に育成しよう。

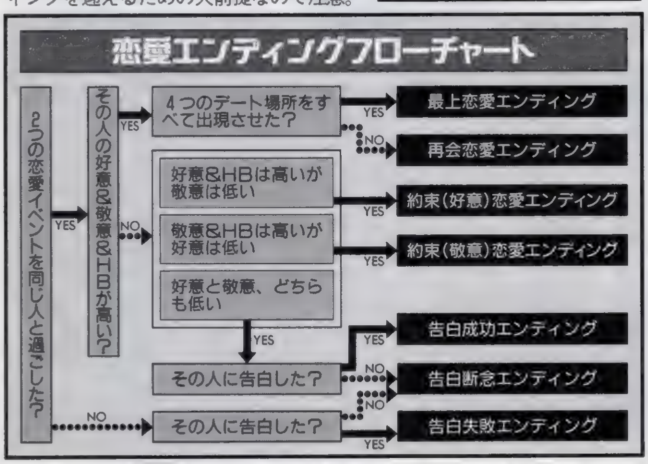


ヒミツその4 お目当ての彼と2人っきりでハッピーエンディングを迎えるためのコツ

ここでは、恋愛エンディングの条件を公開！ ちなみに、定期審査をクリアする、エンディング直前の選択肢で、「～別れなの？」を選ぶ、の2項目は2人きりでエンディングを迎えるための大前提なので注意。

チャートの見方
- （網掛け）エンディング分岐条件
- → YESの場合
- ……▶ NOの場合

恋愛エンディングフローチャート



◉最上恋愛エンディング到達への4つの必須条件

●6つ目のエピソードを見る
最上恋愛エンディングを見るには「ヒミツその1」で紹介しているエピソード「苛立ちと不安」の次のエピソードまで進んでいることが大前提！ さらに、4つのデート場所を出現させ、残り2日までに幸福度を6000以上まで上げていこう。

●各種パラメータをMAXに！
下で紹介しているパラメータUPの方法を参考にして、お目当ての彼の好意・敬意・HBをMAX値近くまで上げよう。

好意	デートで適切な選択肢を選ぶ、散歩中に日の曜日の約束をする、好みのプレゼントを贈る、など
敬意	守護聖の館で育成や補充を選択、占いの館でおまじないを選択、王立研究院で入換を選択、など
HB	デートで適切な選択肢を選ぶ、男性の館でお話を選択、好みのプレゼントを贈る、など

●恋愛イベントはお目当ての彼と！
最上恋愛エンディングは恋愛イベントを2段階目まで見た人とだけ、迎えることができる。複数の人との恋愛イベントを見ることも可能だが、まずはお目当ての彼とのイベントを最優先に見ておこう。

●エンディング直前の選択肢で…
女王執務室で「～別れなの？」を選ぶ。続いて、恋愛イベント2段階を経験済みで、かつ、好意＆敬意＆HBが高い相手を1人選択。これで、念願の最上恋愛エンディング（ムービーあり）に到達!!

ほかにもこんなエンディングが!!

女王執務室での選択肢で「～もとの宇宙に戻れるわ」を選ぶと、みんなで仲良くピクニックを楽しむエンディングに。ロマンチックさでは、最上恋愛エンディングには及ばないけど、真のハッピーエンドって、じつはこのエンディング!?

ポイントQ&A
Q：協力育成ができる組み合わせを教えてください。また、協力育成をするためには、どんな条件が必要なのですか？
A：協力育成の組み合わせには、光&闇、光&炎、闇&水、風&緑、風&鋼、水&夢、炎&夢、緑&地、鋼&地、光&闇&地、水&炎&夢、風&緑&夢、の12通りがあります。この組み合わせで、主人公への敬意や守護聖間の親密度が高く、さらに、主人公が協力育成に必要な力を十分に補充していれば、協力育成ができます。

PS

射鵰英雄傳 シャチョウエイユウデン

攻略第3回となる今回は、最後の戦いまでを完全攻略。エンディングはもう目の前だ!

発売中 RPG	▶¥5,800 ▶SCE
	▶MC(1ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

イベント戦闘をこなせば確実にレベルが上がって行くRPGというのは、やはりスピーディだ。経験値稼ぎをしなくてもどんどん話を進めることができるので、ストーリー性を重視するプレイヤーには喜ばれる形なのだろう。仕事が忙しくて「RPGはなかなか…」って人でも、こういうタイプのゲームなら気軽に楽しめるかも?(イチイ)

英雄傳最終章! 強敵との連戦を勝ち抜く方法を伝授!!

攻略チャートも今回が最終回。煙雨楼最上階での戦いから、ラストまでを一挙に公開するぞ。ここまでの戦闘を勝ち抜いてきた郭靖なら、能力的には問題ないので、ポイントとなってくるのはいかにして戦うかだけ。途中でセーブできない連続戦闘もあるので、慎重にプレイしよう。また郭靖の能力を特徴づける「くせ」については、状況ごとのオススメ装備とあわせて解説。「くせ」の一覧も参考にして、好みの装備を考えてほしい。



▲郭靖を取り巻く仲間たちと協力して、中原に平和を取り戻すのだ。

CHECK 煙雨楼六階 VS完顔洪烈

八章のラスト、煙雨楼には郭靖の父親の本当の仇、完顔洪烈が待ち受けている。人であることを捨てた鬼神の、戦闘力の高さには驚かされることだろうが、基本的な考え方はこれまでと同じ。属性の選択さえ間違わなければ、そう負けることはない。体力はかなりあるものの、防御力は低いので攻撃を当てることさえできれば大ダメージを与えることも可能なのだ。狙い目は相手の内功技の消費ポイントがかなり高いこと。最初の数ターンさえしのいでしまえば、内功値がなくなってしまうので、そうなればもうこっちのものだ。空明拳でどんどん攻め立てていこう。ただし、完顔洪烈は攻撃力がかなり高いので、外攻対外攻になった場合は思わぬダメージを受けることもある。黄蓉を回復役にしておき、早め早めのフォローをしておいたほうが安全だろう。



◀画面の端まで届こうかという外功値にはびっくり。これはもはや人ではない。



▶完顔洪烈の軽攻技に対し、外功技で返していくのが理想の攻撃パターンだ。

第九章 華山論剣

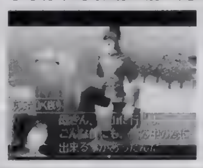
非情な現実を目の当たりにする郭靖。それでも郭靖は平和のための戦いを続ける……

攻略チャート

- モンゴルの林へ Ⓐ
- ▼ コジンの家へ
- ▼ 華山
- ▼ 華山頂上 VS裘千仞 Ⓑ
- ▼ 華山頂上 VS欧陽鋒 Ⓑ
- ▼ 華山頂上 VS蝦蟇 Ⓑ

■Ⓐ新たなる決意

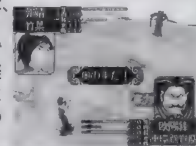
見事完顔洪烈を打ち倒したあとは、黄蓉と2人でモンゴルに戻ることになるのだが、すぐに様子がおかしいことに気づくだろう。ここでは物語が始まった場所、モンゴルの林の先に戻ってみるのが正解だ。母親の死という悲しい出来事に打ちひしがれる郭靖の前に謎の老人が現れ、新たな道を示してくれる。

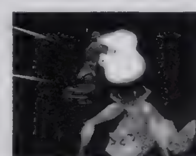


◀世のため人のため戦い続けることを決意する郭靖。まだ物語は終わらない。

■Ⓑ郭靖、最後の闘い

天下一の武功家を決定する華山論剣では、これまでにない激しい戦いが展開される。華山頂上に移動してしまうと、もうあと戻りは不可能なのだ。初戦の裘千仞は、今までにも散々苦労させられた相手だが、今の郭靖の敵ではない。重要なのは次の欧陽鋒。実質的に最強の相手だ。必殺技の蝦蟇功を受けると毒状態になるので、ここでは外功を使うのは危険。一陽指などの軽功技を中心に戦おう。また、欧陽鋒は「鉄壁」や「底力」などのくせをも駆使してくるので、持久戦になることは避けられない。こまめな回復も必要だ。最後の蝦蟇は、内功しか使ってこないので問題なし。軽功値の残りにだけは気をつけて戦おう。



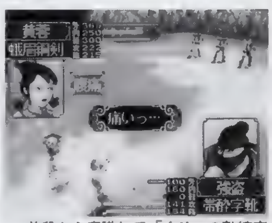


▲今までの戦いで得た知識をフルに活用しなければ勝てないだろう。◀軽功技で飛びこみ、ケリをつけよう。

状況別「くせ」のオススメ装備

◉通常時や経験値を稼ぎたい場合

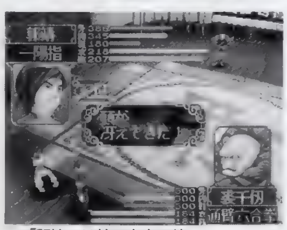
プレイヤーの好みで郭靖をさまざまなタイプに変化させられる「くせ」は、同時に4つまでしか装備できない。何を装備すればいいのか迷う人も多いだろうが、通常時は将来のことを考え、効果はマイナスだが上位のくせに変化する「昼寝」や「激怒」などを装備するのがいい。またクリアまでの予測がつかないダンジョン内では、説得で戦闘を回避したり、強打を装備して外功で戦うことで道具の消費を減らせるぞ。



▲普段から意識して「くせ」の熟練度を上げていかないと、なかなか上位のくせに変化させることはできないのだ。

◉イベント時の強敵と戦う場合

強敵との戦闘時に、マイナス効果のあるものを成長させようとするのは危険なので、それらは外しておくべき。まずは戦い方にあわせて「強打」「音速」「瞑想」を使い分けよう。「記憶」や「底力」といった自動回復タイプも、長期戦になったときには意外な効力を発揮してくれる。また黄蓉専用のくせである「声援」と「歌唱」は効果が高いので、必ず装備させておこう。



▲「記憶」は特に本来の値が少ない軽功を中心に戦うときに便利。無駄なアイテムの消費を抑えてくれる。

くせ	効果	必要なアイテム	アイテムの入手方法
強打	攻撃力、防御力が増加(外功)	火の書	モンゴルの村の商人から購入
音速	攻撃力、防御力が増加(軽功)	風の書	燕京西の道具屋から購入
瞑想	攻撃力、防御力が増加(内功)	林の書	燕京西の道具屋から購入
忘却	攻撃力が0になる	忘却の書	モンゴルの村の商人から購入
仮死	戦闘を回避する	仮死の書	侯通海から盗む
腹痛	毒状態になる	三日前の肉まん	モンゴルの村の道具屋から購入
大言	相手の攻撃力が減少	詐欺師の本	杭州の道具屋から購入
激怒	防御力が減少	怒りの書	モンゴルの村の道具屋から購入
底力	外功、内功、軽功が回復	起死回生の本	杭州の道具屋からもらう(第七章)
昼寝	睡眠状態になる	難しい本	荒山第一層(右)の宝箱から入手
解毒	毒状態を解除	毒の書	牛家村の宝箱から入手
くしゃみ	特別な効果なし	胡椒	モンゴルの村の商人から購入
紛失	アイテムをなくす	穴あきカバン	モンゴルの村の商人から購入
記憶	内功、軽功の消費なし	記憶の書	杭州の道具屋からもらう(第七章)
飲酒	攻撃力が減少	酒瓶	山の崖の宝箱から入手
説得	対戦相手が逃げる	ありがたい本	山の崖の宝箱から入手
歌唱	相手の攻撃力を0にする	歌の本	東南部(墓所)の宝箱から入手
声援	仲間の攻撃、防御が増加	おだての書	超王府の宝箱から入手
入手	アイテムを入手	ー	紛失から変化する
満腹	攻撃力が大幅に増加	ー	腹痛から変化する
覚醒	取得経験値が増加	ー	昼寝から変化する
鉄壁	攻撃を受けなくなる	ー	飲酒から変化する
小心	防御力が大幅に増加	ー	激怒から変化する

ポイントQ&A

Q:杭州の道具屋から貴重なアイテムを手に入れるにはどうすればいいのでしょう?

A:道具屋の主人は武器集めが趣味なので、朴刀、直刀、呉鉤剣、槍、青銅剣の五つの装備品を売却すると、お礼に好きなアイテムを1つだけプレゼントしてくれます。どれも素晴らしい効果を発揮するものばかりなので、ひと通り試して、気にいったものをもらうといいぞ。オススメは、起死回生の本か記憶の書のどちらかです。

PS

ゴーゴー・アイ・ランド

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

徹底攻略第2回は、静夜とマミコの2人にスポットを当てて詳しく解説するぞ!

発売中 AVG	▶¥6,800 ▶キッド
	▶MC(2ブロック)

前号の予告どおり、残る2人のヒロインを攻略しました。ちょっとスペースの関係で、表とかかなり小さいですが、お許しあれ。にしても、このゲームの舞台であるアクターズスクール。冷静に考えると、かなりヤバイ服装でレッスンさせてますよね(笑)。ナイスな趣味してるぜ、校長! つねに目のやり場に困る学校ですな。(青毛野郎)

前号に引き続き、残る2人のヒロインのオススメ攻略チャートを掲載!

前回フォローできなかった、残る2人のヒロインを攻略。恋愛&スカウトエンディングを見るために、DPSオススメ攻略チャートを公開するぞ! エンディング分岐の条件なども、忘れずにチェックしてほしい。



▲お目当ての女の子と一緒に行動するのが攻略の基本。

◉エンディングは3種類

おさらいだが、エンディングは各ヒロインに3つ存在。エンディング分岐の条件は、右の一覧にある共通条件のほかに、ヒロイン固有の条件がある。それについては、ヒロイン別攻略を参照してほしい。

エンディング共通条件

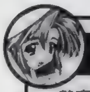
恋愛エンディング
・愛情度一定値以上

スカウトエンディング
・信頼度一定値以上
・プロフィールを15個以上埋める(「名前」除く)

両方エンディング
・愛情度・信頼度一定値以上
・プロフィールを15個以上埋める(「名前」除く)

チャートの見方

攻略は、チャートにある選択肢を選んでいけばOK。ただ、朝のスケジュール選択や、昼食に誘うときの選択肢、攻略に影響しない選択肢は省略した。☆はトゥインクルナビを使用すると出現する選択肢。♥は愛情度、♠は信頼度が上昇する選択肢だぞ。



守桜静夜 22日の特別実習が攻略のポイント

静夜を攻略するうえで重要なのが22日の特別実習(撮影)。前日の夜に静夜から誘われるので、必ず受けるようにしよう。断ると、23日の昼にデートに誘えなくなってしまい、クリア必須条件である、"彼女の悩みの確認"ができなくなってしまうので気をつけるべし。

エンディング条件

恋愛
・22日の特別実習の参加
・23日にデートをする
・23日に静夜の悩みを確認する
・24日にデートをする

スカウト
・23日に静夜の悩みを確認し、24〜26日の間に励ましている

両方
・22日の特別実習の参加
・23日にデートをする
・23日に静夜の悩みを確認する
・24日にデートをする

攻略チャート

7月13日

昼休み
それじゃ、嫌いな食べ物って、なに?
基本的にパスタなら何でも〜♥

午後レッスン
レッスン以外で勉強して〜♥

自室
守桜さんの部屋へ行こう

静夜の部屋
どちらかと言うと、この方が〜♥
仕方ないよ、体質じゃ簡単には〜♠

7月14日

早苗の部屋
女の子の事を知りたいんですけど
静夜

昼休み
もともとの生まれ故郷ってどこなの
不安ならボディガードして〜♥
そんなに慌てて、はぐらかさなくても

午後レッスン
そのわりには、いい意味で〜♥
それだけ勉強熱心だなんて〜♠

7月15日

昼休み
それじゃ、モデルとしてどんな〜♠
どうせなら、このまま二人で出かけ〜

さぼりデート①
神様よりも身近な人に頼る〜♥
☆こうして出会えたことも〜♥

7月16日

昼休み
やっぱり、静夜ちゃんと一緒〜♥
それじゃ、そろそろレッスンに〜

午後レッスン
静夜ちゃんと一緒だったから〜♥

7月17日

昼休み
おおらかなO型に違いないな♥
気を取り直してデートに誘ってみるか

デート・林道〜中庭
静夜ちゃんと一緒なら〜♥
静夜ちゃんの怖がるところも〜♥
だから、静夜ちゃんに教えて〜♥
静夜ちゃんと差し向かいで〜
紅茶がいいな。俺も一番好き〜♥
今度、何かお礼を〜♥&−♠(※)

7月18日

ロケ
知っていることを口にする♠

7月19日

昼休み
静夜ちゃんとも仲良く〜♥
レッスンは受けたほうがいい

午後レッスン
見た目はわりと大人っぽい〜♠
やっぱり静夜ちゃんのこと〜♥

自室
いいよ。オレも暇だったし

音感レッスン室
お互い災難だよね、静夜ちゃん
静夜ちゃんが今一番したいこと〜♠
☆どうせなら両手に花〜♠

7月20日

デート・本土
静夜を誘ってみる
それじゃ、少しだけ貸して〜−♥&♠
静夜ちゃんと、ぜひ寄り道〜♥
まぁ、対等に付き合うのは〜♠

7月21日

早苗の部屋
☆なんとか探して貰おう
静夜

昼休み
静夜ちゃんなら、一発合格〜♠
これから一緒に散歩しようよ

さぼりデート②
夕日に染まる海がいい♥
☆そのうち呼び捨てに〜♥

演技レッスン室
練習に付き合わない

自室
静夜ちゃんの晴れ姿を〜♥

7月22日

撮影
それじゃ、やらせていただきます
静夜ちゃん、すごくかわいいよ! ♥
きっと、先生は〜♥&−♠(※)

プロフィール入手条件

プロフィール	入手条件
身長	21日朝、早苗の部屋で「なんとか探して〜」を選択し、23日朝に早苗から聞く
体重	同上
3サイズ	同上
血液型	17日の昼休みを一緒に過ごす
誕生日	19日午後のレッスンを一緒に受ける
出身地	14日の昼休みに、「もともとの生まれ故郷ってどこなの?」を選択する
将来の目標	14日午後のレッスンを一緒に受ける
好きな食べ物	13日の昼休みを一緒に過ごす
嫌いな食べ物	①13日の昼休みに「それじゃ嫌いな食べ物〜」を選択。②24日昼休みに「量はともかく、好き嫌いは〜」を選択
恋人にしたいタイプ	27日夜に、「恋人がいたら、一緒にいるのは〜」か、トゥインクルナビを使用して出る選択肢を選ぶ
チャームポイント	24日午後、デートをする
趣味	16日の昼休みを一緒に過ごす
特技	20日に本土へ一緒に行く
好きな言葉	23日の昼休みを一緒に過ごす
長所	14日朝、早苗の部屋で「スケジュールを決める」が表示されたときにトゥインクルナビを使用。出現した選択肢を選ぶ
短所	同上
性格	同上
オーディション歴	21日の昼休みを一緒に過ごす
芸能活動歴	①13日の午後レッスンを一緒に受ける。②15日の昼休みに「なんか、話だとモデルの経験が〜」を選ぶ。③21日・昼休みを一緒に過ごす。④26日夜、静夜の部屋で話をする
備考1	①13日に静夜の部屋の中で話をする。②19日昼休みに「食堂へなら目を閉じてても〜」か「毎朝順調に寝坊〜」を選ぶ。③23日朝、静夜が起こしに来たとき(22日に一緒のレッスンを受けていない)か、26日朝、静夜が起こしに来たとき(23日、静夜を励ましていない)か、27日朝、静夜が起こしに来たとき(23日、静夜を励ましていない)に聞ける
備考2	13日の昼休みに「それにしても、変わったものが〜」を選ぶ

※「−♥」愛情度が下がる/「−♠」信頼度が下がる



鈴鳴マミコ クリア条件はどのエンディングもほぼ同じ!

マミコは、どのエンディングも条件は同じ。また、条件の数も少ないのでクリアは容易だぞ。ただし、条件であるイベントが発生するのは、今回の攻略範囲外の20日と23日なので注意しよう。特に23日のイベントを発生させるには、19日に夕方の砂浜でマミコを励ますイベントを見ている必要があるぞ。

エンディング条件

恋愛/スカウト/両方
・20日に本土でデートしている
・23日にマミコから悩みを聞く

攻略チャート

7月13日

昼休み
なら、次からはサイコロを〜♥
いや、そういうお約束な〜♥
好きでも嫌いでもない♠

午後レッスン
いつもどんなことに気を付けて〜♠

7月14日

早苗の部屋
☆女の子の事を知りたいんですけど
マミコ

昼休み
もしかして、簡単に太っちゃう〜♠
いざとなったら俺が守ってあげるよ♥
そろそろ午後のレッスンが〜

午後レッスン
オレもマミコちゃんくらいの〜♥
それでも、頑張ってる〜♥

7月15日

昼休み
マミコちゃんはそんなに〜♥
やっぱり、頑張ってる人を〜♠
遅れるのもイヤだし、ちょっと〜

午後レッスン
こんなに可愛いんだ。きっと〜♥
マミコちゃんの格好が気になる
ペンギンよりも白熊が好み〜♥

7月16日

昼休み
黙っていてもいいことはない〜♠
いや、オレに聞かれても困る〜♠
これから遊びに出かけようか?

さぼりデート①
休みたくなるのもわかるけど〜♠
確かに、マミコちゃんの声は〜♠

自室
マミコちゃんの部屋に行こう

マミコの部屋
☆ところでマミコちゃんはどこに〜♥
そんなに声優さんが名演技〜♠
今でも十分に目指して〜♠

7月17日

昼休み
そうか。マミコちゃんとは〜♥
別に予定は何もないよ

厨房
期待して待ってるよ♠
これくらいで諦めたりしちゃ、ダメ〜♠

7月18日

ロケ
知っている事を口にする♠

7月19日

早苗の部屋
スケジュールを決める
午前:演技指導
午後:ボイストレーニング

午前レッスン
それじゃ、お疲れ様でした
マミコ

昼休み
難しいからって、逃げてちゃ〜♥

砂浜
声をかけてみよう
オレじゃ力になれないのかな?♥
もっと役の気持ちにならないとね♠
本当はもっと力になってあげたい♥

プロフィール入手条件

プロフィール	入手条件
身長	21日朝、早苗の部屋で「なんとか探して〜」を選択し、23日朝に早苗から聞く
体重	同上
3サイズ	同上
血液型	21日の昼休みを一緒に過ごす
誕生日	24日の昼休みを一緒に過ごす
出身地	①17日午後のデートで「これくらいで諦めたりしちゃ〜」が表示されているときにトゥインクルナビを使用。「気分転換に散歩でも〜」を選択。その後、「マミコちゃんの出身地って〜」を選ぶ。②20日・本土の買い物に一緒に行く
将来の目標	16日夜、マミコの部屋で話をする
好きな食べ物	①13日の昼休みを一緒に過ごす。②15日の昼休みを一緒に過ごす。③20日の本土の買い物で「そうだね、喫茶店にでも〜」を選択
嫌いな食べ物	13日の昼休みを一緒に過ごす
恋人にしたいタイプ	午後レッスンさぼりデート③(場所:廊下〜マミコの部屋)をする
チャームポイント	午後レッスンさぼりデート①(場所:屋上)をする
趣味	23日の昼休みを一緒に過ごす
特技	21日午後のレッスンを一緒に受ける
好きな言葉	23日夕方、砂浜でマミコの相談に乗る
長所	14日朝、早苗の部屋で「スケジュールを決める」が表示されたときにトゥインクルナビを使用。出現した選択肢を選ぶ
短所	同上
性格	同上
オーディション歴	22日の昼休みを一緒に過ごす
芸能活動歴	同上
備考1	15日夜、つまみ食いの現場を目撃する
備考2	16日夜、マミコの部屋に行く

ポイントQ&A

Q:無事、5人のヒロインをクリアできたんですが、寮長の早苗のエンディングはないんでしょうか?

A:じつは早苗にも、ほかのヒロイン同様、エンディングが用意されています(ただし、恋愛エンディングのみ)。詳しいクリア条件は残念ながら秘密ですが、ほかのヒロインとはできるだけ仲良くせず、土曜・日曜はできるだけ早苗と一緒にいるようにすれば、きっと早苗エンディングを見ることができるはず!

PS

仮面ライダークウガ

普通に遊んでいるだけではわかりにくい
隠し要素の出現条件を一挙に大公開!

発売中 FTG	▶¥4,800 ▶バンダイ
	▶MC(1ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

プレイしていて、つい気になってしまうのがゲームの要所要所に登場する古代文字。無意識のうちに各モードのロード画面に出てくる文字を読んでいたりするんだよね。最初は読み方を頭に浮かべながら、手順を踏んで解読していたけれど、慣れるとすんなり読めちゃうようになるところがまたうれしいのだ(笑)。 (ウ)

ユーザー必見! 『クウガ』の隠し要素を大公開!!

今回の攻略では、隠しキャラをはじめとする隠し要素を大紹介! 出現条件のほとんどに、デジタルカードモードが関係しているので、サバイバルモードなどをプレイして、どんどんポイントをためよう。ただし、なかにはサバイバルモードやバトル2Pモードといった意外なモードが関係してくるものもあるので注意! これで、このゲームを遊び尽くせ!

キャラクター

■隠しキャラクター出現条件

このゲームには、8人の隠しキャラクターが用意されている。今回は、そのうちの7人を出し方とともに紹介していくぞ。キャラが出現したら、忘れずにオプションモードでセーブしておくこと。

仮面ライダークウガ グローイングフォーム

バトル1Pモードをマイティフォーム、ドラゴンフォーム、ペガサスフォーム、タイタンフォームを使ってクリアすると使えるようになる。あらかじめデジタルカードモードで3つの特殊形態(ドラゴン、ペガサス、タイタン)を出現させておく必要がある点に注意。

仮面ライダークウガ ドラゴンフォーム

長い棒状のドラゴンロッドを武器に持つドラゴンフォームは、デジタルカードモードで青色の古代文字カードを3枚そろえると出現する。カードを引くにはポイントが必要となるが、右下のコラムを参考にすれば、効率よくポイントをためられるハズだ。

仮面ライダークウガ アルティメットフォーム

ほかの形態よりも攻撃力が高い究極の形態。すべてのデジタルカード(9ファイル、81種類)を集めることで出現する。また、キャラと同時にアルティメットカードも手に入るぞ。選択するにはキャラ選択画面でカーソルを上(下)の画面外に合わせよう。

仮面ライダークウガ ペガサスフォーム

遠距離攻撃をしてくる怪人に対応するために現われた特殊形態。空気を矢のように撃ち出すペガサスボウガンを装備している。この武器は、上や下方向に撃ち分けることも可能。デジタルカードモードで緑色の古代文字カードを3枚そろえると出現する。

メ・ガルメ・レ

長い舌と姿を消す能力が特徴のカメレオン種怪人。舌を伸ばして攻撃する必殺技は単発でも使えるが、パンチを連打した後に舌を伸ばす「PPPS」といったコンビネーション技も用意されているぞ。デジタルカードモードでメ・ガルメ・レカードを出すと出現する。

仮面ライダークウガ タイタンフォーム

大剣(タイタンソード)を軽々と振り回すパワーと、敵の攻撃を跳ね返す防御力が魅力。必殺技のカラミティタイタンを連発するだけでも勝てるため、初級者でも扱いやすいキャラといえる。デジタルカードモードで紫色の古代文字カードを3枚そろえると出現する。

ズ・メビオ・ダ

身が軽く、鋭い爪を持っているヒョウ種怪人。サバイバルモードで5人勝ち抜くと、ズ・メビオ・ダカードとともに入手することができる。カードの入手は、仮面ライダークウガアルティメットフォームの出現条件にもなっているので、早めに手に入れておきたい。

モード

■サバイバルモード

デジタルカードモードで赤色の古代文字カードを3枚そろえると出現する。そろうと下の写真のようなメッセージが表示されるぞ。



カード

■2P専用特殊カード

下の5枚のデジタルカードは、バトル2Pモードを特定の回数プレイすると入手することができる。いくらデジタルカードモードをプレイしても絶対に入手できないぞ。

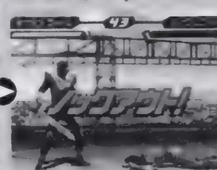
回数	カード内容
10	ライジングタイタン
20	ライジングペガサス
30	ライジングドラゴン
40	ライジングマイティ
50	ライジングビートゴウラム

㊙テクニック こうすれば効率よくカードを集められるぞ!

隠し要素の出現条件に大きく関わってくるデジタルカードモード。しかし、カードを引くにはポイントをためる必要がある。そこで、まずチャレンジモードをクリアし、サバイバルモードやタイタンフォームを出現させよう。クリアすれば15枚のカードを引けるが、それでもカードがそろわない場合は何度か挑戦してみよう。サバイバルモードが出現したら、今度はこのモードをプレイ。クウガのマイティフォームを使用して、ローリングマイティキック(↓S)を連発するだけでもかなり勝ち進めるハズだ。そして、タイタンフォームを手に入れたら◎ボタンを連打しているだけで100人以上は勝ち進めるぞ。さらに、連射機能つきのコントローラがあれば、見ているだけでOKだ。また、バトル2Pモードで入手できる2P専用特殊カードも、タイタンフォームを利用すれば短時間で全カードを入手することができるので、ぜひ試してみよう。



▲序盤はチャレンジモードでポイントを稼ごう。操作に慣れればラクにクリアできるはずだ。



▲サバイバルモードをタイタンフォームでプレイすれば、連射するだけでこの通り!



▲バトル2Pモード。ラウンドやハンディキャップを設定しておくことで瞬時に決着が着く。

グローイング&アルティメットフォーム(仮面ライダークウガ)の能力をチェック!

仮面ライダークウガ グローイングフォーム



◉攻撃力が低い点がツライ……………………

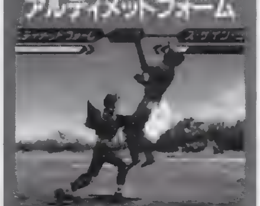
基本的にマイティフォームと同じだが、攻撃力が低く設定されている点に注意。右の空中コンボは「KK→K」の入力タイミングを遅めにしないとすべて当たらない。うまく出せない人は「立ち上がり中P、↘P、↘P、KK」を使うようにしよう。COM戦ではローリンググローイングキック(↓S/左の写真)が有効なので、この技を連発しているだけでもいい。

オススメコンボ

立ち上がり中P、↘P、KK→K



仮面ライダークウガ アルティメットフォーム

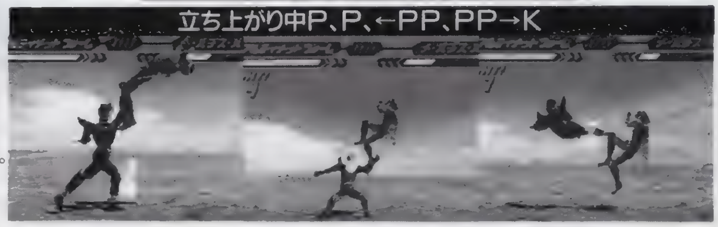


◉マイティより強いキャラ……………………

こちらも基本はマイティフォーム。COM戦ではローリングアルティメットキック(↓S)が有効なので、うまく使っていこう。右の空中コンボは「←PP」を引きつけてから当てないと最後の「PP→K」が空振りしてしまう点に気をつけよう。左の写真は「↓→PP」という技。相手の足下に潜り込むようにして出すうえに、浮かせ技になっているので使い道は多いぞ。

オススメコンボ

立ち上がり中P、P、←PP、PP→K



ポイントQ&A

Q:クウガでプレイしていて怪人を倒そうとしたら、ライジングフォームに超変身するデモが流れました。このデモを見るための条件を教えてください。
A:ライジングフォームに超変身するための条件は、チャレンジモードをクリアしていることと、クウガ対グロンギの対戦であることです。じつは、このデモの時点でグロンギはKOされています(何もしなくても数秒後に勝手に倒れる)。どんな技でも1発当てると倒れるので、カッコよくとどめを刺したいときは注意しましょう。

北斗の拳 世紀末救世主伝説

「世紀末シアター」モードをトコトン楽しむため、楽しい作品を一挙大公開!

発売中	▶¥5,800 ▶バンダイ
ACT	▶MC(1ブロック)、2人プレイ可

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

本編である「救世主伝説」より盛り上がってしまった「世紀末シアター」。いざ「ウケるもの」を作ろうとすると、これがまた難しい。セリフだけじゃなくてキャラの姿もいろいろ変えられたらなぁ〜、と欲張りなことを言ってみたりして(笑)。でも今後発売されるゲームにこういうおまけが付くとうれしいなぁ。……だめ?　(北の宿)

まだまだ熱い! オリジナルシアター優秀作発表!!

スッゲーおもしろいと噂の「世紀末シアター」。今回も読者から送られてきたオリジナルのシアターのなかから、編集部内を笑いの渦に巻き込んだ作品を6本まとめて紹介しよう。多数の応募作の中から厳選されただけあって、どれも爆笑すること保証付きだ。残念ながら本誌で紹介できるオリジナルシアターの募集は終わってしまったけれど、今回の優秀作と右のカコミにあるワンポイントを参考に、キミの作品をよりおもしろく高めてほしい。



▲今回の作品は、理屈はともかくポイントで笑えるシーンが多かった。

よりよい「オリジナルシアター」を作るためのポイント

ポイント1●ボイスは統一しよう

最終的にはいろんなキャラクターのセリフを使えるようになるので、最初のうちはごちゃまぜでボイスを選択しがち。しかし、全体的に見ると最後まで統一されていたほうが美しい。例えば、ケンシロウの動きにジャギのボイスを選択した場合、最後までジャギのものを使うようにしたほうがいいぞ。

ポイント2●ストーリーを考える

元とは違うボイスを使って作るとは言っても、そのシチュエーションだけでお話が通じるように作ったほうがいい。途中でガラリと話題が変わるより、一貫して同じ話題のほうが見ていてわかりやすいぞ。また最初はちょっと難しいかもしれないが「フリ」と「オチ」がしっかりしていると、さらにいいだろう。

第3回オリジナルシアター優秀作品発表!

今回は編集部の「北斗」ファンを「うまい」と唸らせた作品から理屈抜きで笑える6作を公開。

使用シーン 第7章 シーン20
東京都　世紀松さん

★愛とは…哀しみとは…(ラオウ)
★こういう運命をたどる!!(ラオウ)
●ラ…ラオウ!?
●はっ!!　ユ…ユリア!!
★ユリアよ!!　お前の命をくれい!!(ラオウ)
★一生どこへでも、ついていきます!!(ユリア)
★ユリア!!　お前の命はあと数年はもとう…(ラオウ)
★見せようぞ世紀末覇者拳王の生き様を(ラオウ)
★我が内に哀しみとなって生きよ!!(ラオウ)
●はいや〜!!
★フッ…(シン)
★女の心変わりは恐ろしいのぉ!!(シン)

※「北斗の拳」を知らない人が見たら「こういうシーンなんだろうなぁ」と思ってしまうほど自然な会話。やはり最後のセリフがオチとしてしっかりしているので完成度は高い作品だ。

使用シーン 第5章 シーン26
宮城県　中村良平さん

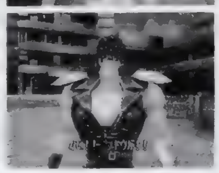
★ぐっ!!　ぐあああああぁ!!(レイ)
★落ち着けレイ!!(レイ)
★おまえ達にはわかっているはずだ…(レイ)
★俺はこのまま死んでいくのか…?(レイ)
★マミヤさんから託された薬…(トキ)
★ある!!(レイ)
★死だ…!!(トキ)
★いいから飲んでみろ。(ケンシロウ)
★選ぶがいい、強制は出来ぬ…(トキ)
★お前自身の決めることだ…(トキ)
★もはや…もはやこれまでか…!!(トキ)
★それにしても…(トキ)
★これは、逃れられぬ宿命かもしれん…(トキ)
★自分が一番よくわかっているはずだ…(トキ)
★もういい…ここまでだ。(トキ)
★頼むトキ!!(レイ)
★たとえ一瞬でもいい!!　女として生きろ!!(レイ)
★わかった…(トキ)
★自ら望んで選んだ道…ためらいも無い…(トキ)
★レイ!!(トキ)
★今こそ約束を果たそう!!(トキ)
★下がっていろケンシロウ…(トキ)
★す…すごい…これがトキという男…(トキ)
★フッ…野盗どもにくれてやるには惜しい女だ…(レイ)
★お前達に今日を生きる資格はない!(ケンシロウ)

※話の流れがヤバメ(笑)なのだが、なによりケンシロウの最後のセリフがオチとしてしっかりしていて笑える。

使用シーン 第3章 シーン14
千葉県　野中泰夫さん

★しゃう!!(レイ)
★あたぁ!!(ケンシロウ)
★しゃう!!(レイ)
★あたっ!!(ケンシロウ)
★しゃう!!(レイ)
★あたぁ!!(ケンシロウ)
★しゃう!!(レイ)
★そうか…(ケンシロウ)
★あたっ!!(ケンシロウ)
★しゃう!!(レイ)
★なに!!　フドウが!!
★あたぁ!!(ケンシロウ)
★しゃう!!(レイ)
★あたっ!!(ケンシロウ)
★しゃう!!(レイ)
★あたぁ!!(ケンシロウ)
★レイ…(マミヤ)
★ケン…(マミヤ)
★ただの用心棒とは違う…(マミヤ)



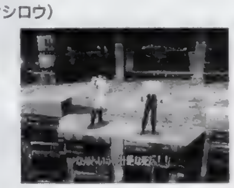


▲レイの奇声を冷静に訳すケンシロウがイイ味を出している。

※話もなく同じようなセリフを並べただけだが、途中にまともなセリフが入るのが笑える。まさにアイデアの勝利。

使用シーン 第4章 シーン10
宮城県　中村良平さん

★大丈夫だ、少し疲れただけ…(トキ)
★ケンシロウ!!　よく見ておくのだ、私の戦いを!!(トキ)
★わかった。(ケンシロウ)
★動かないで…(ケンシロウ)
★フッ…だがまだ生きている…(トキ)
★大丈夫…大丈夫だ…(トキ)
★おい、どこへ行く!!(ケンシロウ)
★はあああ!!(トキ)
★はっ!!(トキ)
★はっ!!(トキ)
★はっ!!(トキ)
★はっ!!(トキ)
★この男がトキ…(レイ)
★はっ!!(トキ)
★はっ!!(トキ)
★は…(トキ)
★はあああ!!(トキ)
★なんという、壮絶な死だ!!(レイ)
★そうだな…(ケンシロウ)



▲中村さんの作品はどれも秀作だった。その中でもとくに楽しかった3つの作品を紹介しよう!

※これまた最後のケンシロウのセリフが冷たくて笑える。「はっ!!」というセリフのシーンは踊っているようにも見える。

使用シーン 第5章 シーン18
兵庫県　杉村真崇さん

★フハハハハ!!(ジャギ)
★この傷を見ればわかるだろう。(ジャギ)
★兄より優れた弟など、存在しねぇ!!(ジャギ)
★そうか…ありがとう。(ケンシロウ)
★くっくっく、そうだ!!(ジャギ)
★おい、お前はどうだ?(ジャギ)
★ぬう!!　貴様ぁ!!(ラオウ)
★くだらぬことを…(ラオウ)
★ケンシロウ!!(ラオウ)
●ラオウ…
★南斗水鳥拳…楽しませてもらった。(ラオウ)
★今こそ悟った!!(ラオウ)
★お前は今日まで死を見切って生きてきた。(ラオウ)
★熾烈なる強敵との戦いの中で(ラオウ)
★生と死の狭間を見切ったのだと!!(ラオウ)
★フッ…強敵か…(ラオウ)
★強敵…シンか!?(ジャギ)
★シンの事か!!(ジャギ)

※トキのセリフがすべてジャギのものに変わっているのだが、話としてちゃんとまとまっている。なんと言っても最後の「シンの事か!!」というセリフがしつこくてよい。

使用シーン 第6章 シーン4
宮城県　中村良平さん

★ここは私の故郷…私はここで生まれ育った…(トキ)
★忘れてはならぬ!!(トキ)
★それでこそ我が弟トキ!!(ラオウ)
★ラオウ…その野望、この場で断つ!!(トキ)
★バ、バカな!!　このラオウが震えている!!(ラオウ)
★もういい…ここまでだ。(トキ)
★すなわち!!(トキ)
★死だ…!!(トキ)
★さらば!!　ラオウ!!(トキ)
★はあ…はあ…はあ…(ラオウ)
★さらばラオウ!!(トキ)
★ぐはあああぁ!!(ラオウ)
★ラ、ラオウ!!(ケンシロウ)
★じっくりと味わうがいい!!(ケンシロウ)
★な…なぜ泣くラオウ…(トキ)
★ぐはぁぁぁ!!(ラオウ)
★さらば!!　ラオウ!!(トキ)
★甘いな…なぜ一撃でトドメを刺さぬ…(シュウ)
★シュウ、まさか…見えるのか…?(ケンシロウ)
★お前を見ている…(シュウ)
★気がつきましたか?(シュウ)
★失せろ。(ケンシロウ)

▼シュウのセリフは最後の3つ以外変更しない。

※セリフの頭に★印があるものは変更されたセリフです。また(　)のキャラ名は、変更時に使うキャラです。

ポイント Q&A

Q:「世紀末シアター」を作ったんですけど、募集はもう終わってしまったのですか?
A:本誌で紹介できる募集は終了しました。ですが電撃オンラインのHP(アドレス…http://www.dengekionline.com/)上では現在も「世紀末シアター」の作品を募集中。だから秀作ができたらHPにも送って下さい。■行き方…トップページ▶電撃タウン▶電撃マンション▶電撃PSの部屋▶DPS PickUP内の「北斗〜」を選択。

PS

スーパーヒーロー作戦 ダイダルの野望

ゲームにまつわるアレやコレを、プロデューサーの寺田氏に直撃インタビュー!!

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

発売中 RPG	▶¥6,800 ▶バンプレスト
	▶MC(2ブロック)

以前はちょっとマイナーだったヒーロー系ＲＰＧも、すでに「スパロボ」に並ぶ人気シリーズとなりました。一度クリアしてしまったファンならば、もうすでに次回作のことが気になっているハズ。これまでにもさまざまな機種にわたって展開してきているシリーズだけに、個人的にも「次の一手」が気になるところです。　(カ)

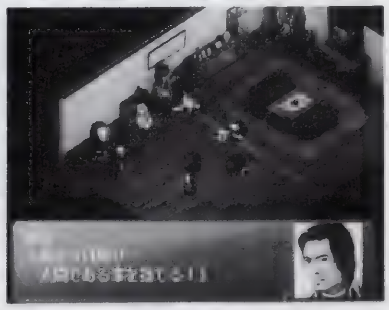
プロデューサー・寺田氏に聞く! 特別ミニミニインタビュー!!

◉開発秘話から気になる次回作についてまでをズバリ直撃!!

発売からすでに１カ月が経った『スーパーヒーロー作戦』。特撮ヒーロー好きな人なら、すでに一度はクリアしているハズ。そこで今回は、プロデューサーを務めたバンプレストの寺田氏に特別インタビューを敢行！　これからゲームを始める人も、すでにクリアして次回作を待っている人も必見の内容だ。また、特撮ヒーロー好きな編集者たちが『ヒーロー作戦』についてアツく語る特別座談会も掲載しているぞ！

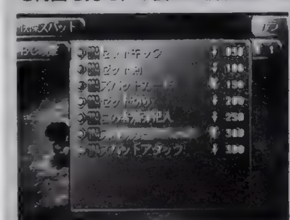


寺田貴信氏
プロデューサー。代表作は、「ヒーロー作戦」シリーズや「スパロボ」シリーズなど。



何度もビデオを見直して、ヒーローたちの技を再現しました。

──それではまず、完成までの苦労話や開発秘話などがありましたらお聞かせください。
寺田氏(以下、敬称略)：苦労した点は、やはりヒーローを再現するためのシステムですね。RPGだから成長要素は必要ですが、最初から技が使えないのはおかしいですから。そのうえ新しいシステムを作ろうとしても、勝手に技を追加できませんし。そこで今回採用されたのが、「バスターカプセルシステム」です。また、グラフィック面ではヒーローがそれぞれ特徴的な技を持っているので、流用がきかない点も苦労しました。そのぶん変身パターンにはこだわってますよ。データ作成のときは、机の前で無言で変身ポーズをとっているという異様な光景があちこちで見かけられました(笑)。
──今回の「ヒーロー作戦」で、とくにこだわったポイントと見どころはズバリどこでしょうか？
寺田：各原作のマップとヒーローの技の再現ですね。各原作に登場する場所は、資料をかき集めて内部の見取り図を完成させてからマップを作成しています。また、ヒーローの技もビデオを何回も見て、１回しか使わなかったような技まで調べつくして作成しています。シナリオ面では、撮影時のエピソードや原作では語られていない部分を想像して再現しています。たとえば、TV版「仮面ライダー」の撮影時に藤岡弘氏が骨折したため、２号が登場したという有名な話や、一文字隼人が脳改造される直前に本郷猛に助けられたといったセリフなどを盛り込みました。また、ワルダーも原作ではかわいそうな死にかただったので、カッコイイ死にかたをさせてます。



▲新システムの採用で、ここぞというときに強力な必殺技が使えるぞ！

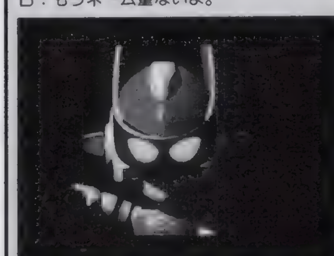
──『ヒーロー作戦』シリーズに登場するキャラは、どのように決めているのでしょうか？
寺田：プロデューサーが趣味で決めていると思われがちですけど(笑)、何度も会議をおこない、システムやストーリーも踏まえたうえで検討していますよ。もちろん、ユーザーからいただいたアンケートハガキやリサーチの結果も反映しています。
──今作に登場するキャラクターは特撮ヒーローのみですが、登場するキャラを絞った理由や経緯などをお聞かせください。
寺田：前作の発売後、特撮ヒーローのみが登場するゲームをプレイしたいという声が多かったんです。また、ゲーム全体の統一感を出すためにも特撮オンリーで作ることになりました。
──今後のシリーズも特撮ヒーローのみなのでしょうか？　それとも、「ガンダム」などの復活はあるのでしょうか？
寺田：今後もアニメヒーローやオリジナルキャラが登場することはないと思います。「スーパーロボット大戦」との区別をつけるという意味もありますから。
──今回、ゲーム内にカード集めをとり入れた理由は？
寺田：あれはもともと、スタッフが趣味で作った壁紙だったんですよ。個人で楽しむにはもったいないほどよくできていたので、ゲーム内で見られるようにしたんです。ちなみにMr.カーダーは、スタッフがモデルになってます。
──『ヒーロー作戦』シリーズには各原作のイベントが豊富に盛り込まれていますが、やはりシナリオの段階で原作を見直すなどの勉強（？）をされているのでしょうか？
寺田：登場する作品は、基本的にすべて見直します。各話ごとにポイントを書き出し、それを基にプロットを作っています。
──原作の再現性が高いという一方で、ストーリーに縛られ過ぎているのではないかという意見もあります。それについてはどのようにお考えでしょうか？
寺田：今作はシリーズの仕切りなおしとなる作品でもありますし、原作が古いので、よく覚えていないユーザーの方をメインに想定し、再現性を優先させたんです。もし次回作があれば、オリジナルの展開やクロスオーバーの要素も高めたいですね。
──CMが非常に凝ったものでしたが、それに関して、宮内氏や吉岡氏起用の経緯などを教えて下さい。
寺田：前作の開発終了後から、W宮内氏（V３＆ズバット）の共演を考えていたんです。今回、それがようやく実現したというところでしょうか。また、吉岡さんに関してはガイアの世界観がストーリー上重要な要素になっていますし、(ゲーム内では)一番新しい作品ですのでお起用しました。
──気の早い話ですが、次回作の構想はありますか？
寺田：とりあえず、今回の反応待ってからですね。
──もし、次回作があると仮定して、ぜひ参戦させたい原作がありましたら教えてください。
寺田：個人の希望では、今回出ていないライダーやウルトラマン、それから５人組のヒーローや、警察に関係あるロボットを登場させたいですね。
──では最後に、寺田さん個人が好きな特撮ヒーローは？
寺田：作品中に出てくるものはすべて好きです。ようするに特撮ヒーローはすべて好きということになります(笑)。そのなかであえて１つ上げるなら、やはりズバットです。あれほど「パターンの美学」を追求した作品は珍しいと思いますから。
──本日はありがとうございました。



◀原作に登場した技の再現は、まさにこだわりにこだわったポイント。代表的な大技から細かい技まで、妥協は一切ナシなのだ。

緊急座談会 俺とヒーローたちの夏

Ａ：というワケでヒーロー好きに集まってもらいました。座談会を始めましょう。
Ｂ：って、２人しかいないんですけど。
Ａ：編集部も若い連中が増えてきてね。ライダーやウルトラに対応できる人間が減ってきたのよ。嘆かわしいのぅ。いや、そんな話はさておき、ゲームはどうだった？
Ｂ：原作の再現性については文句ないレベルなんだけど、自由度がねぇ。この手のゲームでは仕方ないよね。あと、前作でも思ったけど、知らない原作だとチト盛り上がれないかな。まあ、好きな原作が２～３つあれば十分だけどさ。
Ａ：こういうゲームってお祭りみたいなもんだし。オレなんか好きな原作の音楽が流れてくるだけで幸せだよ。
Ｂ：それに関しては共感できる。でもムービーがＳＤなのはちょっと残念な気も……。
Ａ：登場して欲しい原作とかは？
Ｂ：やっぱ「Ｘ」以降のライダー。オレ、一番好きなのが「Ｘ」で次が「アマゾン」。
Ａ：それはちょっと……珍しいね。
Ｂ：このあたりっていつも十把一絡げなんだよ。次回作最有力は「クウガ」だろうし。あと「メタルダー」の後番組だった「ジライヤ」も好き。ぜひ登場してほしいです。
Ａ：RPGだと難しいけど、戦隊ものにも挑戦してほしいよね。
Ｂ：戦隊ものは戦隊オンリーでやった方がいいような……。いっそＳＬＧにするとか。
Ａ：じゃあここで戦隊ヒーロー総登場のゲームシステムを２人で考えて、いいのができたらバンプレストさんに持ち込もう!!
Ｂ：もうネーム量ないよ。



▲ＳＤでも迫力満点！　ゲーム中には、かなりの数のムービーが収録されているぞ。

ポイント Q&A
Ｑ：ライダーエリアの全体マップにある戦闘ダンジョンとオメガダンジョンには何があるのでしょうか？
Ａ：ディアブロキャンプ近くにあるオメガダンジョンは、銀河の無法者オメガの宝が眠るダンジョン。なかには数多くの宝が眠っています。そして、平山市そばにある戦闘ダンジョンは、これまでに出現した敵がすべて登場するダンジョンになっています。どちらもストーリーとは関係ないので、経験値稼ぎなどに利用しましょう。

PS2

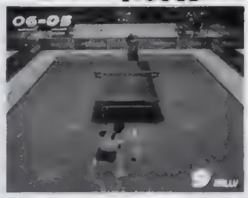
いくぜ!温泉卓球!!

全選手の詳細データや基本戦術を解説。これで今日から卓球猛者だ!!

発売中
SPG
▶¥5,800
▶彩京
▶MC2(64KB)、2人プレイ可

これで必勝!!なピンポン戦術だぜ!

簡単なルール&シンプルな操作性とはうらはらに、コースを先読みしてのリターンや、じょじょに相手の体勢を崩してからのスマッシュなど、本作の戦いはとにかく奥が深い。そこで今回は、基本戦法や選手データを解説。これらをふまえて、究極の卓球戦術をマスターしよう!



◀誰でも気軽に遊べる作品だが、やればやるほどその奥深さが感じられるハズ!

これで必勝! 1 各種ショットを使いこなそう

◎ボタンは「球速が速く、ラリー時の加速も速い」、⊗ボタンは「捕球範囲が広く、広角度に打ち分けられる」という特徴がある。基本的には◎ボタンで戦い、不利な状況になったら⊗ボタンで立て直すのがオーソドックスな戦い方だろう。



また、打点の位置によって球種は右のように変化する。体の中心か、中心からやや利き腕よりで打つと強いショットが返せるぞ。

◀意識的に球種を変えることは、それほど難しくない。右の表を参考に!!

打点による球種の変化

◎ボタンの場合
■打点が肩より上の場合…スマッシュ
■打点が腰より上の場合……ドライブ
■打点が腰より下の場合………カット
■打点が体の中心付近の場合……ショート
⊗ボタンの場合
■打点が体の中心付近……ショートカット
■上以外のすべて……………………カット

これで必勝! 2 自分に合った戦術で戦おう!

ただばく然とラリーを続けるのではなく、自分なりの勝利パターンや戦術を見つけることが勝利への近道だ。そこでここでは、ドライブ主体の中陣型や、カット主体の後陣型など、実際の卓球でも使われる3つの戦術を伝授するぞ。これを参考に、自分のプレイスタイルにあった戦術と選手を選んで戦おう。

基本はこの3つの戦術!

前陣型 台のそばに張りついて速攻で決めろ!!

オススメ選手
●仲野エリカ
●福原愛ちゃん

台にくっつき、自ら相手との距離を縮めることで、ショートレンジの戦いに持ち込む戦術。距離が近いため、ハイスピード&ハイペースのラリーとなり、相手が振りの遅い選手であれば、一気に倒すことができる。ただし、長期戦になってしまうと自分もミスしやすいという欠点もあるが…。スピードで相手を押し込むなら◎ボタン、左右に揺さぶって倒すなら×ボタンを主体に戦っていこう。

中陣型 チャージしたドライブショットで相手をなぎ倒せ!

オススメ選手
●たーたん
●荒川勤
●球須蝶次郎

初期位置の距離を保ちつつ、◎ボタンによる強打を主体に戦う戦術。相手の打球に素早く反応して、できるだけ強力なチャージショットを打ち込んでいくのだ。ラリー速度が速い前陣型が相手だと、チャージする余裕がないためやや不利になるが、ラリー時間の長い後陣型には強力なチャージショットを打ち込めるため有利。とにかく球速に頼った戦い方なので、選手の選択は球速を第一に考えよう。

後陣型 カットでねばりまくって相手の自滅を誘え!

オススメ選手
●カレン・ワイナー
●四方堂いつみ
●円城カズヲ

初期位置か、そのやや後方に位置を保ちつつ、カットによる左右の揺さぶりを主体に戦う戦術。返球をよく見極めて、ボールを左右に散らし、相手の自滅を待つのがその狙いだ。あまい球が返ってきたら、ドライブショットで不意を突くのも効果的だぞ。ただし、強力なチャージショットで押し込んでくる中陣型に対しては不利。相手が中陣型の場合は、前陣型か中陣型に戦術を変えたほうがいい。

選手データリスト

全8選手の詳細データを公開。各項目はA～Cの3段階で評価してある。選手選択の参考にしよう。

キャラ名	移動	ステ	リーチ	守備	そのほかの特徴など
福原愛ちゃん	B	C	C	A	転びにくく、スマッシュが出やすい
仲野エリカ	A	B	B	B	平均的な万能選手
四方堂いつみ	A	C	C	B	左右の打ち分け幅が広い
カレン・ワイナー	A	A	A	A	ショットの振りが遅い
荒川勤	C	C	B	B	球速が速いパワー型
円城カズヲ	A	A	A	A	球速が遅い
球須蝶次郎	A	B	B	C	スマッシュが出やすい
たーたん	A	C	B	B	転びやすい。頭が大きく、手もとが見にくい

※表内の「移動」は移動速度、「ステ」はステップ速度、「守備」は守備範囲。

PS2

グレイテストストライカー

ワールドランキングのポイント計算表を公開! 隠し要素もあわせて紹介するぞ。

発売中
SPG
▶¥6,800
▶タイトー
▶MC2(314KB)、4人プレイ可★

★タイトー「音声認識コントローラ」対応

「ワールドランキング」でハイスコアを目指せ!

試合中に得たポイントを競う「ワールドランキング」モード。今回は、このモードでのハイスコアGET法を解説していくぞ。ワールドランキングでは、ポイントを得ると自分のチームのレベルが上がり、さらにポイントの高いアクション(オーバーヘッドキックなど)が使用可能になる。以下を参考にして、なん度もプレイすれば、チームのレベルをガンガンに上げていけるはずだぞ!

POINT 1 各種動作でポイントを稼ごう

ワールドランキング中では、ボールにからむ全アクションがポイント換算され、加算されていく。下はその各アクションごとのポイントだ。実際にスコアになる際には、右の計算式で補正されるぞ。

レベルによるスコア補正

スコア=基本ポイント×レベル補正

$$レベル補正=\left(1+\frac{レベル}{50}\right)$$

例えば、レベル25だと基本ポイント×1.5、レベル50だと基本ポイント×2という計算のもとスコアになる。

連続成功によるポイント加算

動作	基本ポイント[連続成功で最大5回増加(※)]				
ドリブル	10	20	40	80	160
パス	100	200	300	400	500

※例えば、敵にカットされることなくパスを3回連続でつなげると、3回目のパスの基本ポイントが300になるわけだ。

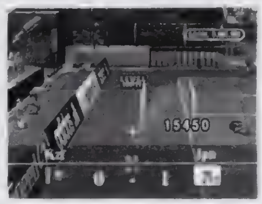
アクションによるポイント

アクション	基本ポイント
スライディングをかわす	300
相手からボールを奪う	500
シュートする	1000
フェイント成功	1000
キーパーがキャッチ	1000
センタリングを上げる	2000
相手のオフサイドをとる	3000
クリアする	3000

シュート成功による基本ポイント

動作	基本ポイント
ドリブルで押し込む	3000
グラウンダーシュート	3000～5000
センタリングからヘディング	5000～20000
センタリングからボレー	8000～25000
センタリングからオーバーヘッド	10000～30000
センタリングをトラップしてシュート	5000～40000
ロングパスからのシュート	10000～20000
その他のシュート	5000～8000

POINT 2 センタリングからのシュートが高得点&高決定率!!



▶センタリングの点と合わせて、ラクに一万を超える!

上の表からもわかる通り、最も高いポイントを得られるのが、シュート成功によるポイント加算になる。つまり、ワールドランキングでは、いかに多くのシュートを決められるかが重要なのだ。シュートの中でも、最も成功率が高いのが、センタリングからの各種シュート。高ポイントで、しかも高決定率だ。試合中は、常にセンタリングを狙おう!

やっぱりあった! 2つの隠し要素を大公開!!

●「隠し言葉」を入力してみよう

音声認識コントローラでプレイ可能……となると、設定された言葉以外にも何かがあるんじゃないかと、いろんな言葉を入力して、試している人も多いのでは? そんなキミの予感的中! じつは、下の4つがその隠し言葉なのだ。「坊主頭」は、日本チームの選手交代画面で、小野選手にカーソルを合わせて、ほかの言葉は試合中に、それぞれ入力してみよう。

KEY WORD
はとぽっぽ　坊主頭
小野坂さん　柱谷さん



▲「小野坂さん」と「柱谷さん」は解説のお2人。呼んでみると?

●審判ごとにジャッジ判定が違う!

試合をジャッジする審判たち。なんと、その審判ごとにジャッジの判定が違うことが発覚したぞ! 各審判のジャッジ判定は右の通り。ドイツのマイヤーとブラジルのサントスは、超激辛なので要注意だ。ちなみに、ジャッジをとっている審判の名前は、その試合の最初のアウトオブプレイ時に表示される。

審判データ

国籍	審判名	ジャッジの厳しさ	
JPN	太田功一	甘口	☆
GER	カールハインツ=マイヤー	激辛	☆☆☆☆☆
SPA	フェルナンド=バスケス	普通	☆☆
FRA	J=P=ピローニ	普通	☆☆
BRA	クラウディオ=サントス	激辛	☆☆☆☆
KOR	キム=スヨン	中辛	☆☆☆

ポイントQ&A

Q:「グレイテストストライカー」のワールドランキングで、センタリングを上げたあとにシュートボタンを押しても選手が反応してくれません。なぜですか?

A:レベルが低いとヘディングシュート(レベル4以上)や、ジャンピングボレー(レベル13以上)など、浮き球からのシュートは発動しません。まずはレベル4までチームを育てましょう。ドリブルやパスでボールをキープしていれば、1試合目の前半中にはレベル4に達するハズ。後半からはヘディングをバンバン決めましょう。

●「グレイテストストライカー」の「ワールドランキング」のスコアを競う、インターネットランキング開催中!! ▶ [http://www.taito.co.jp/d3/cp/gs/]

就職実績ダントツ全国NO.1!!

東京ゲームデザイナー学院 ☎03-3370-2720

[東京校・横浜校・大宮校] 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです
全日制	2年コース	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます
全日制	3年コース	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。(1、2、3年コース)

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎からライトウェーブ、ソフトイマージュ等を用いての3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」まで勉強します。(2年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)

大学在学中にIT関連業種に就職を目指す! 平成13年4月開講、只今願書受付中

全国No.1の就職実績を誇る**東京ゲームデザイナー学院**で、次世代のビジネスに必要不可欠な**IT関連のスキル**を自分の都合に合わせて学ぶことができます。

ゲームプログラマーコース	月・木	火・金	午前コース／10:00～12:00
CGクリエイターコース	月・木	火・金	午後コース／13:00～15:00
キャラクターデザイナーコース	月・木	火・金	夕方コース／16:00～18:00
DTPデザイナーコース	月・木	—	夜 コース／19:00～21:00
Webデザイナーコース	—	火・金	各コース1年または2年間

2001年4月生募集中!!



名古屋ゲームデザイナー学院

〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26
☎052-452-5901
■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校大好評受付中!!

☎03-3370-2720
■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

●アニメーター科／アニメーションクリエイティブ科／デジタルペイント科(仕上げ)／企画・シナリオライター科／CGアニメ&ゲームキャラクターデザイン科／コミックイラスト科／漫画・コミック同人作家科 ……………☎03-5350-2422

●アニメ声優タレント科 ……………☎03-5350-2441

2000年卒、ゲーム会社(専門職社員)就職者数100名突破! ダントツ全国第一位!!

東京ゲームデザイナー学院ゲームクリエイター科卒業第5期生である2000年度卒業生が御覧のようにゲーム会社にプログラマーなどの専門職・正社員として大量に就職を果たしました。業界の常識を大きく上回るゲームスクール始まって以来の3年連続100名突破という驚異的な実績です。独自のカリキュラム・指導方針、そして最先端の環境が生んだ結果です。

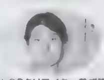

ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 磯田芳憲くん (株)セガ・エンタープライゼス


ゲームキャラクターデザイナー養成講座 全日2年制 小林 茜さん (株)カプコン


ゲームデザイナー養成講座 全日1年制 松原 晶治くん (株)ハドソン


3Dクリエイター養成講座 全日2年制 上原明彦くん (株)フロム・ソフトウェア

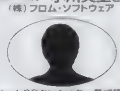
2001年卒業予定者 内定速報!! 一部抜粋

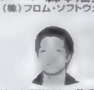

ゲームCGクリエイター養成講座 全日2年制 小川英里さん (株)フロム・ソフトウェア

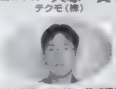

ゲームキャラクターデザイナー養成講座 全日2年制 森本浩文くん (株)フロム・ソフトウェア


企画・シナリオライター養成講座 全日2年制 大塚一貴くん チクモ(株)

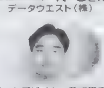

ゲームキャラクターデザイナー養成講座 全日1年制 橘 賢一くん サミー(株)

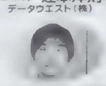

ゲームCGクリエイター養成講座 全日2年制 K・Sさん データウエスト(株)

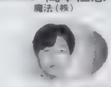

ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 辻本洋則くん データウエスト(株)

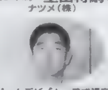

サウンドクリエイター養成講座 全日2年制 岡本仁志くん 魔法(株)

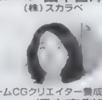

ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 上田将嗣くん ナツメ(株)

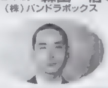

ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 田中智洋くん (株)スカラベ

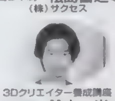

企画・シナリオライター養成講座 全日2年制 森田 悟くん (株)バンドラボックス

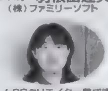

ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 松島智之くん (株)サクセス

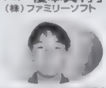

ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 羽根田達矢くん (株)ファミリーソフト

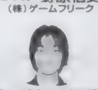

ゲームCGクリエイター養成講座 全日2年制 榎本真利子さん (株)ファミリーソフト

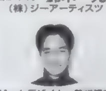

サウンドクリエイター養成講座 全日2年制 野原悟史くん (株)ゲームフリーク

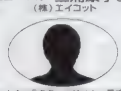

3Dクリエイター養成講座 全日2年制 鈴木 光くん (株)ジーアーティスツ

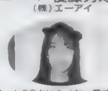

ゲームCGクリエイター養成講座 全日1年制 三浦康子さん (株)エイコット

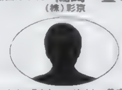

ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 後藤秀寿くん (株)エーアイ

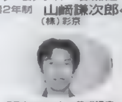

ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 高崎 豊くん (株)彩京


ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 山崎謙次郎くん (株)彩京


ゲームキャラクターデザイナー養成講座 全日2年制 M・Sさん (株)トライエース


ゲームCGクリエイター養成講座 全日1年制 阿部由紀子さん アイディアファクトリー(株)


ゲームキャラクターデザイナー養成講座 全日2年制 A・Fさん (株)モノリスソフト


3Dクリエイター養成講座 全日2年制 浜島昭夫くん (株)モノリスソフト

なお、写真・氏名公表は事情によりできませんが、以下のゲーム会社に就職が内定しています。
2001年卒業予定者その他の就職先:(株)ナムコ、(株)カプコン、(株)インテリジェントシステムズ、(株)ネクステック、メディアビジョン(株)、(株)ウェイヴエッジ、(有)ピックバックエアリアル、(有)レオ、(有)ポジテック ほか多数

大阪ゲームデザイナー学院 ☎06-6882-4980

〒530-0041 大阪市北区天神橋1-12-6 ※資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料) 只今、学校見学実施中!!

ウラワザデータベース 凝縮版

大募集

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をくわしく書いて、右記のあて先まで！　封書でもOKだけど、なるべくハガキで送ってください。採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうぞ。もちろん、ＦＡＸでの投稿も大歓迎！

あて先

〒101-8305
(株)メディアワークス
電撃プレイステーション
ウラワザ係
FAX 03-5281-5232
24時間受け付け中!!

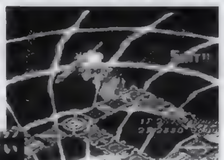
豪華賞品

レベル	賞品
100	￥12,000分の商品券
80	￥8,000分の商品券
50	￥6,500分の商品券
20	￥4,500分の商品券
0	￥2,000分の商品券

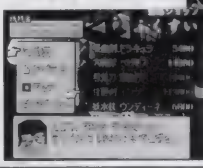
編集部情報　ディオラムス

最強武器入手法

前号に引き続き、「ディオラムス」のイカス小ワザをご紹介。ゲーム中最強武器といえば、ラスボスが所持している〝神器クサナギ〟だが、これは普通にプレイしていたのでは決して手に入らない。まずは入手の下準備として、ショップで売っている〝性悪剣インプ〟を買うこと。あとは、インプの特殊攻撃〝すりかえ〟をラスボスに使うだけ。みごと成功すると、〝クサナギ〟が手に入るぞ。……ただし、この武器が使えるのはラスボスステージのみ。あげくに〝インプ〟の価格は10万以上と高価なため、ゲームを極めた人のみにオススメ。また、攻略の参考までに書いておくが、行動不能になる〝着ぐるみ〟を使うことで、チャージの量が増えるので、わざと使ってみるのもいいだろう。



▲ラスボスが持っている豪華な剣が、最強武器の〝神器クサナギ〟。

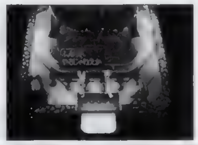


◀インプの価格はこの通り。何回クリアしたら買えることやら……。

編集部情報　テイルズ オブ エターニア

ミニゲームラクラク完全勝利!!

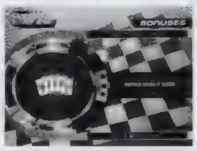
大人気ＲＰＧ「テイルズ〜」シリーズ最新作で小ワザ発見！　舞台はセレスティアのティンシアにある回転寿司屋。今回紹介するのは、コングマンとの大食い勝負というミニゲームのウラワザだ。まずは、普通にプレイして制限時間30秒が経過するのを待つ。時間切れになったら、勝敗の判定が表示される前に△を入力しよう。すると、問答無用でプレイヤーの勝利となるぞ。でも、特にメリットがあるわけではないので悪しからず。



編集部情報　WTC〜ワールドツーリングカー・チャンピオンシップ〜

便利な隠しコード大公開!

「ＧＡＭＥ　ＯＰＴＩＯＮＳ」の「ＢＯＮＵＳＥＳ」から、「ＥＮＴＥＲ　ＣＨＥＡＴ　ＣＯＤＥ」を選択して、以下のコードを入力しよう！　「ＦＬＥＥＴＩＮＧ」：全ボーナスカー出現。「ＭＡＧＩＣ23」：全サーキット選択可能。「ＷＥＦＬＩＰＰＥＤ」：コース左右反転。「ＴＷＩＮＰＥＡＫＳ」：サーキット上のバンクなどがすべて倍の高さに。「ＥＴＨＡＮＯＬ」：残像効果。「ＧＲＵＮＴＳＯＭＥ」：馬力アップ。



ウラワザ・The・ベスト・超凝縮

■ブレスオブファイアⅢ
★貴重な武器を増やし放題
〝戦闘中に使うと特殊効果を発揮する武器〟を増やし放題というお得なワザを公開。①戦闘に突入したら、一番目のキャラのコマンドを〝道具〟にする。②アイテム欄の一番上までカーソルを動かして〝使う〟を選択したら、特殊効果を持つ武器を選択する（文字が黒く反転している場合は特殊効果がないという意味なので、別の武器を装備しなおすこと）。③特殊効果を使う対象を選択して◎ボタンを押して、⊗でキャンセル。上記の〝使う〟、〝キャンセル〟を繰り返すたびに、使用した武器が増えていくぞ。ただし、控えのキャラがいないとキャンセルできないため、２〜３人パーティであることが最低条件だ。

■おーちゃんのお絵かきロジック
★レスポンスＵＰ！
✚キーのいずれか１つと４ボタンのいずれか１つを押しながら開始すると、✚キーのみでカーソルを動かせるようになるぞ。

※注＝再録されたウラワザは過去に発売されたバージョンで確認を取っています。最新版では削除・修正されている可能性もあるのでご了承ください（バグ系は特に注意!!）。

●正式募集種目「ＤＩＮＯ ＣＲＩＳＩＳ2」の最終集計結果：1位・有讃俊之（愛媛県）42分02秒、2位・武井ヒロシ（愛知県）54分09秒、高橋秀和（岩手県）1時間02分18秒。

✸DPS主催のインターネット・ゲーム大会の窓口
DPSコロシアム On Magazine

ついにネットでも記録募集を開始!!

「ＤＰＳコロシアム」は、さまざまなPSゲームでの記録を大募集している。腕に自信のある人は奮って参加してみよう。なお、「DINO CRISIS 2」の記録発表は、左の欄外に掲載してあるぞ。

オンライン版も絶好調!!
オンラインでも、記録の申請を受け付け中。正式募集の詳しい記録発表なども今後ガンガン行っていく予定だ。

正式募集の紹介▶キミの記録も募集中!!

募集中　テイルズ オブ エターニア

ルール　ミニゲームの、ラシュアン河の「川下り」で、ゴールタイムを競う。設定などの制限はとくになし。ミニゲームの出し方がわからない人は、Vol.162のP.173を参照しよう。

申請記録　ハガキには「TOE（川下り）」と明記して「記録／称号」を書こう。また、「TOE」で記録を募集してほしい〝ルール〟のリクエストも受け付けているので、よろしく！

●記録確認にメモリーカード使用
●しめ切り▶１月20日消印有効

新登場　ぷよぷよBOX

ルール　「ぷよBOX」の中で「ひとり」の「ごちゃまぜ」でスコアを競う。コースは甘口、中辛、辛口のどれでもOK。そのほかの制限はとくになし。特別賞品も用意するので、乞う期待！

申請記録　ハガキに「ぷよぷよBOX」と明記して「記録／甘口、中辛、辛口のどれを選んだか／ぷよ、通、SUN、よ〜んのどれを選んだか／どのステージまで進んだか」を書こう。

●記録確認にメモリーカード使用
●しめ切り▶２月20日消印有効

参加方法その１▷ハガキで記録申請

記録申請の方法　記録の申請はハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら６文字以内のペンネーム・申請記録（内容は種目ごとに違う）」を書いて送るだけでＯＫ。

申請ハガキのルール　原則として、申請記録は官製ハガキに書くようにしよう。意見を伝える場合や、報告内容が長くなる場合だけ、例外として便せんなども認めているぞ。また、ハガキなど１枚につき、１人分の１申請記録しか受け付けないので注意しよう。

申請時の注意点　同じ人が同じ種目に再申請する場合、「〜回目の申請です。前の記録は〜です」と書きそえること。また、当コーナーへの意見などを書いてくれてもＯＫだ。

エントリーのルール　記録優秀者（主に入賞者）には、間違いや不正がないかの確認のため、編集部から通知があった場合のみ、記録の証拠になるメモリーカードかビデオテープを送ってもらう（確認後に返却する）。詳しい送り方は通知のときに説明するのでご安心を。

参加方法その２▷インターネットで記録申請

記録の申請は、メールで行うことも可能だ。詳しい記録の申請方法については、ホームページの中で説明しているので、実際にアクセスしたときに確認してみよう。メールなら郵便局の業務時間に関係なく申請できるので、時間ギリギリまでねばれるかも!?

送り先　コロシアムのホームページ（アドレスは下記参照）まで

送り先　〒101-8305（株）メディアワークス「DPSコロシアム係」まで

●記録発表： １月20日消印有効（ホームページは同日17:00しめ切り）▶ DPSVol.171（２月23日発売）の「DPSコロシアム」とホームページの専用ボードに掲載

アクセスしてみよう!!　http://www.dengekionline.com/
※電撃オンラインのトップページから、電撃タウン→電撃マンション→電撃プレイステーションの部屋→DPSコロシアム、と進もう！

報酬　参加者が600人以上なら「１位に8,000円、２〜５位に3,000円」、599〜200人で「１位に5,000円、２〜３位に3,000円」、199〜50人で「１〜３位に1000円」、49〜20人で「１位に1000円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者200名以上の種目で「10位以内、11〜20位、21〜30位、31〜50位、51〜100位、101〜175位、176〜300位、301〜500位、501〜800位」の各ブロックから抽選で１名ずつに2,000円を進呈。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるのだ（参加者19人以下の場合にはトップにグッズを贈るぞ）。

7(セブン)～モールモースの騎兵隊～

ナムコが贈る話題のRPG、『7(セブン)』。ジャンルはRPGといっても普通のRPGとはちょっと違うこのゲーム。そのへんの詳しいシステムや、このゲームのさまざまな魅力を紹介していこう!

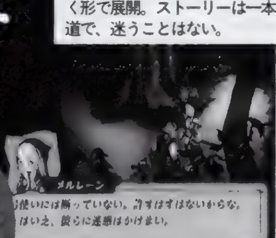
はじめて物語

まんが 岩瀬さとみ



ローテーションで戦うのだ! 組み合わせしだいで必ず勝てる!

その1



▼モールモース編は、ストーリーの合間に戦闘をクリアしていく形で展開。ストーリーは一本道で、迷うことはない。

●RPGだけどちょっと違う?

ナムコが贈るPS2初のRPG『7(セブン)』は、RPGと銘打ってはいるものの、いわゆる一般的なRPGとはかなり異なります。ザコを倒して経験値を溜め……といった作業はまったくなく、パズル要素の強い「戦闘」そのものを楽しんでいくといった感じのゲームとなっているのです。また、モールモース編とアルメセラ編の2つのモードが用意されていることも、このゲームを既存のジャンルに当てはめることが難しい理由の1つです。というのも、前者はストーリーに沿って戦闘をこなしていくAVG風、後者はキャラを世代交代させながら騎兵隊を育成していくSLG風の内容にとなっているからです。ゲームを起ち上げて最初にプレイできるのはモールモース編であり、これをクリアして始めてアルメセラ編をプレイできるようになります。そのため、どちらかと言えばアルメセラ編が本編で、モールモース編は戦闘システムを理解するために設けられた、壮大なチュートリアルといった構成となっています。しかし、世界観や演出が非常に優れているため、それだけでも十分楽しめるでしょう。モールモース編クリアまで約15時間ほどと、ボリュームも十分です。戦闘システムを一から順々に解説してくれるので、クリアする頃には戦闘に必要な要素はすべて理解できるようになっているハズです。

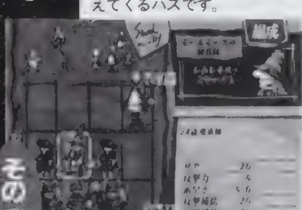
●ローテーションバトルを理解せよ!!

さて、その戦闘システムは、ローテーションバトルと呼ばれる新機軸のシステムを採用しています。これは、あらかじめ3×4のマス目に7人のキャラを配置して戦うというものです。武器やお金の概念はなく、純粋に編成とローテーションが勝負の分かれ目となります。これに関しては、次項で詳しく解説しましょう。



ローテーションで戦うのだ! 組み合わせしだいで必ず勝てる! その2

▼とにかく編成が勝負の分かれ道。しっかり敵の特徴を把握すれば、勝てる編成はおのずと見えてくるハズです。



●編成を制する者はバトルを制する!!

編成とは、3×4のマスに7人のキャラを配置することで、戦闘前に行います。戦闘に入ると、プレイヤーはローテーションするか、しないかの選択しかできません。よって、最初の編成の時点で勝敗は決まるといっていいでしょう。編成のマスは、前列・中列・後列に分かれ、それぞれ順に、攻撃、補助または間接攻撃、回復という行動しかとれません。そしてキャラは職業ごとに、中列では防御補助ができるが後列での回復はできないなど、どの列で行動できるかが異なるのです。例えば、騎士は中列に配置すると、前方のキャラに対して防御補助をかけることができます。しかしそのままでは攻撃ができません。そこでローテーション(列を移動)となるワケです。このゲームでは、1回の戦闘ごとに敵の能力値や思考パターンを参照できます。ダメージだけでなく、どんな特殊能力を、どのターンで行ってくるかまでチェック可能です。あらかじめそれらをすべて計算すれば、どう編成すればよいかが見えてきます。

●では具体的な編成とは?

編成は、大きく分けてローテーション前提型と、非ローテーション前提型に分かれます。前者では、防御補助や回復能力をフルに使い、とにかくすべてのキャラを確実に1回の攻撃に耐えられるよう設定。あとは毎ターンローテーションを繰り返しながら、地道に敵のHPを削っていくことになります。そして後者は、前列の攻撃力をひたすら高め、ローテーションをしないで一気に決めるタイプの編成となります。こちらのローテーションに合わせてHPを回復する敵も多いので、長期戦が不利な場合は後者を使います。あとは敵の思考パターンや特殊能力を考え、細かく調整していくことになります。



ローテーションで戦うのだ! 組み合わせしだいで必ず勝てる! その3



▼新しい要素が登場したらリファレンスをチェック。とくにこのクリティカルチャージについては理解しておきましょう。

●細かい要素がゲームを奥深くする

編成をスムーズに行うには、やはり職業ごとの特性をしっかり把握することです。序盤のうちは、それだけで勝つことはできます。しかし、覚えておくとさらに編成の戦略性が高まる要素もたくさん用意されています。まずはクリティカルチャージ。これは、HPがMAXのキャラに、後列で余剰分のHPが潜在的に蓄積されていき、最大HP＋1以上回復すると「チャージ状態」になるというシステムです。チャージ状態だと、次に攻撃するとき、蓄積分に応じて攻撃力が上がります。ちょっとわかりにくいですが、チャージ状態になればキャラがオーラを纏うのですぐに判断できます。慣れてくればこれを戦略に取り入れることも可能です。また、キャラやモンスターは属性を持っていたり、戦闘によって疲労度が溜まったりもしますが、この辺りはモールモース編で解説されていきます（序盤は考えなくてもOKです）。新しい要素が登場するたび、リファレンスをしっかり参照しましょう。キャラもパラメータも固定で、ランダム性の薄いモールモース編では、すべての戦いで「必ず勝てる編成」は存在します。あらゆる要素をしっかり考えて編成すれば、勝つことは難しくありません。「敵を倒す」より、「自分が倒されない」と考えることがポイントです。7人のうち1人でも倒されると敗北になりますので、キャラ1人1人に対し、倒される要因を徹底排除していけばいいのです。なお、バトルでは特定の「フォーメーション（3―2―2など）で倒せ」や、「○ターン以内に倒せ」といった条件が設けられている場合もあります。これらの条件は見落とさないように注意しましょう。条件によっては、編成そのものを変えていかなくてはならない場合もあります。

7セブン～モールモースの騎兵隊～はじめて物語



ローテーションで戦うのだ! 組み合わせしだいで必ず勝てる!

その4

▼どちらのモードでも、仲間の入れ替えだけはちょっと面倒。しかし、慣れてしまえば問題のないレベルです。



●アルメセラ編とは?

さて、モールモース編をクリアすると、アルメセラ編に突入します。ここから先は、募集で隊員を集め、ランダムで出現する魔物を退治し、国を守っていくという、SLG風のシステムとなります。出現モンスターや仲間になるキャラがランダムになるため、モールモース編ではほとんどなかった「運」の要素が多分に関わってきます。また、ストーリー性が薄されるかわりにキャラの成長要素が追加され、世代交代を重ねながら騎兵隊を強くしていくという育成SLGのような楽しみ方も追加されます。ほぼエンドレスなので、とにかく1年でも長く国を守るという、記録との戦いが目的となってきます。それだけにランキング機能も充実しており、やり込み派にはたまらないでしょう。

●最後に欠点と要望などを

欠点といえば、仲間の入れ替えのさい、能力値を一覧参照できない、特定のフォーメーションで倒す条件でのバトルで、間違ったフォーメーションのままバトルに入ることができる（終了後、倒したとしても敗北扱いになる）など、とにかく細かい部分に終始します。ただ、既存のジャンルに捕らわれないまったく新しいゲームなのに、ここまでわかりやすくクオリティを高めたその成果はスバラシイの一言につきます。アルメセラ編では目標を自分で作っていかなくてはならないので、人によってはモチベーションの維持が難しいかもしれませんが……。絵本風のグラフィックや、モールモース編での世界観やストーリーはまさに秀逸。今後の希望としては、この世界観を継承した正統派RPGも楽しみたいという一言に尽きます。これだけの魅力を持った世界観を、この作品だけで終わらせるのは、もったいないですから。

おいしくてみるみるつよくなる【DS非対応】

ぬりえの時間

左ん プロフィール ▶ クリーニング屋の店員、和菓子職人（アルバイト）などもしていた苦悩するイラストレイターさん。スケッチブックはそっと棺桶に入れてほしい……と言っております。



イラスト／左ん

COLUMNS OF DENGEKI 電撃コラムス

ついにあと数日で21世紀！　しかし、世紀が変わっても電撃コラムスの楽しさが変わることはナイのでご安心を!!

★成仏は スケッチブックを胸に

お絵描き好きな人ならば、「誰にも見せない絵」というのを、押入れや引出しの中に眠らせていることと思います。私には、スケッチブック（略してスケブと呼ぶそうです。スケべみたいですね）や裏が白いチラシなどに思いついたことを描き記す習性があり、そのようなものが何冊、何十枚とあるのです。そこには絵だけでなく、意味不明の記号やお買い物メモなんかも入り混じりますが、自分だけが見るものなので遠慮や躊躇というものがまったくありません。これを忘れた頃に引っ張り出すと、自分が描いたものだけに心臓に突き刺さるおもしろさとせつなさがあり、なかなか捨てられないのです。その結果どんどん溜まっていくこれらは、私にとって思い出の品であると同時に脅威でもあるのです。

紐解いてみれば、たてつづけに女性の裸体ばかり描いてあったり、バカ丸出しのくだらない漫画があったり、ところどころに「こんなうんこが出た」などという日常が無秩序に描き殴られており、親にも見せられない内容です。ふだん人に見られることはありませんが、いつか誰かに見られてしまう可能性は否定できません。例えば、スケッチブックを処分する間もなく急に自分が死んでしまったとき。遺族の誰かがあれを手にとってしまったら？　三途の河でそのことを思い出したら、私は恥ずかしさのあまり生き返ってしまうかもしれません。しかし、見られたというショックで再び死んでしまうかもしれません。

私が死後迷わない為には、私が死ぬと同時にスケッチブックが爆発するしくみがあればよいと思います。無人の私の部屋で突然爆発があれば、どこかで私が死んだということなのです。つまり、スケッチブックが爆発するときが私の死ぬときなのです。では、スケッチブックを爆発させれば、私は死んでしまうのでしょうか。むしろ、私はスケッチブックの爆発に巻き込まれて死ぬべきなのかもしれません。ス、スケブに殺されるなんて……！

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い

PlayStation プログラムパワーチェック

岩崎啓真 近況 ワンダースワンカラーで毎日「FF」やってます（笑）。ワンダースワンカラーで遊ぶのがですね、正直言って楽しくてしょうがない。困ったモノだ。

★ゲームファンドへの期待と少々の疑問

「あなたが小さなスポンサーになってゲームを作るのにお金を出してください。予想よりも売れたら、お金が戻ってきます」（償還されると表現する）。これがゲームファンド。宝くじほど儲かるわけじゃないが、100枚買って1枚も当たらない宝くじよりは、ある程度の本数が売れることは確実に見込めるゲームのほうが効率はよさそうに思える。

では、何故こんな金融商品が登場したのかというと、簡単な話、ゲームを作るのには猛烈にお金がかかるからだ。大作映画とは言わないが、ちょっといいゲームを作ろうとすれば、20人、30人という大きな単位の人間が1年、2年、3年、1つの仕事にかかりきりになる。これまた単純計算、1人1カ月50万円ぐらいの人件費（会社として見ると安い部類に入る）で、20人が1年かけて作ると、それだけで1億2000万円。人件費だけでも、これだけのお金を用意しておかないと、開発できないのだから大変だ。

それが、ファンドなら、買ってくれる人さえいれば、当面必要な資金が手に入る。またファンド自体の売り方もいろいろあり得るわけだから、例えばほかの会社がこのファンドを買うといったような、まさに投資として捉えるという考え方も出てくる。

つまり、資金調達方法の幅が広がるわけで、間違っても悪くはない……いやいや、非常にいい、どうして今まで出てこなかったんだろうと思うようなアイディアだ。この方法なら、原則としては知名度の低い会社が大作開発に乗り出すことも不可能ではない。そもそもファンドという金融商品自体が、「将来性を買う物」としての要素があるのだから、そういった点からもゲームのファンドが実にいいアイデアなのは疑いもないわけだ。

と、ここまではファンド自体には大賛成という話。

だが、「最初のファンド商品」になっている「ゲームファンド　ときめきメモリアル」には少々疑問がある。というのも、この金融商品の原理を考えるならば、「将来お金が返ってくることを期待してユーザーはお金を出す」のが根本だ。逆に言うなら「将来性を買って、今、お金を出しましょう」ということが一番大事な考え方なわけだ。この原理原則が、きちんと伝わっているのだろうか。

これはあくまで広報的な問題として指摘しておきたいのだが、「ファンドを買うと、アレやコレが付いてきます」というまるでゲームの特典情報のようなものばかりが目についてしまう。ファンドを買ってもらうことで、特典がついてくる……これ自体は極めて当たり前のことだが、いくらなんでも「限定版が手に入る」、「スタッフロールに名前がのる」といった「おいおい、ファンドは限定版のオマケなのか？」と言いたくなるような特典情報ばかりが先行している印象を与えるのはいかがなものだろうか。

ゲームファンド自体は、実にすばらしいアイデアだ。どうか、誤解されることなく、成功を収めてほしいものだ。

シリコンバレー在住・ナベP殿下が送る

西海岸電脳遊戯事情

ナベP殿下 近況 今年も年末の日本行きを計画するも、予約を始めたのが遅かったためにちょうどいい時期の航空券が取れず。ほんとの年末に帰って正月一週間を日本で過ごすことになりそう。

★自宅サーバー構築は悪戦苦闘しつつもハッピー

常時接続高速回線がついたとたんに以前からやりたかった、自宅サーバー立ち上げに挑戦してしまいました。サーバーというのは、大雑把に言うといろんなサービスを提供するプログラムのことで、この場合はインターネット上にホームページを動かすWebサーバーとかメールを受けたり出したりするメールサーバーとかのことを指します。最近ではネットワークゲームのサーバーを立ち上げている人も多いようです。

この自宅サーバーを実現するには、インターネット接続が外から接続可能なグローバルIPであることが必須で、加えてできれば常時つながっていること、固定IPアドレス、接続が高速であることがほぼ必須です。

うちの場合は最後の高速接続という点にやや弱点があるのですが、商用でもないし、動画をどんどん配信したりするつもりもないし、ちょっとした道楽でやるには十分そうなので導入に踏み切りました。次に考えたのはドメイン名です。mediaworks.co.jpみたいなののことですが、ドメインといえばやはり.com（ドットコム）でしょう。ホームページアドレスもメールアドレスもそれで決まってしまうのでなるべくかっこいいのを取得したいと思って、いろいろ調べたのですが、大体の言葉はすでに取得されています。結局カリフォルニアらしい英単語の組み合わせで決めました。けっこう商業サイトっぽい名前になりました（しばらく非公開）。

さて、ドメイン名を取得したらそれを使うためには業者に依頼するなどいくつか方法があるのですが、うちにサーバーを持てばその辺のおもしろいけどたいへん面倒なこともすべて自分の手できてしまうのです（というかしなければならない）。

現在の状況は外部からのホームページへのアクセスが可能。メールの送受信も可能。という最低限の機能で、しかもいろんな不具合がある状態ですが、徐々に機能を増やして、メールアドレスの増発、メーリングリスト、普通のプロバイダでは禁止されがちなＣＧＩなどを好きなだけやってみたいです。

まあ、今現在はまだ個人でサーバーを動かすのは珍しいかもしれないけど、近い将来はネットにつながっているどのパソコンやゲーム機でもさまざまな種類のサーバーが走っているような気がするので、わたしの道楽はそれをちょっとだけ先取りしているだけに過ぎないのでしょう。



イラスト／山師

任務了解…ポチッといかずゲームソフトを狙い撃ち!!

ターゲット・ロックオン!!

緑川　光
プロフィール　さまざまなメディアで活躍するボイスアクター。趣味はG-SHOCK、NIKEの靴の収集。またゲームやパソコンなどにも精通しているステキなお兄さまなのです。

★DPS編集部を 強襲! 任務完了!

先日、ＤＰＳさんの会社に遊びに行ってきました。あるソフトのテストプレイをさせて貰う為に♪　そのソフトとは！　待ちに待ったＰＳ２用の『機動戦士ガンダム』！　前の２作はもちろんプレイしているので、最新作への期待は高まるばかり♪　ガンダム好きなら、誰だってモビルスーツを操縦してみたいって願望があるから、このソフトはその夢を叶えてくれる超貴重なソフト!!　開発環境がドンドン進化してくれるおかげで、よりリアルな操縦感覚を体験させて貰える訳だ(笑)。バンダイさんに感謝感謝♪　でも、いざ操作してみると、なかなかアムロのようには動かせないんだけどね(苦笑)。まぁ、ニュータイプじゃないからしょうがないか（笑）。

さてさて、早速プレイさせて頂いた感想をいくつか……。まず当たり前だけど、オープニングのＣＧがグッと進化していた。前作のちょっと塗装が剝げていたり、傷が付いてるガンダムが、妙にリアルで好きだったんだけど、今回もそんな雰囲気を保ちつつ、さらにグレードアップしていたので、とても嬉しかった♪　実際のゲーム画面もいい出来なんだけど、何だかちょっぴり気になる事が…。それは、ガンダムの動き。「あれっ？　何か動き悪くない？」って、一瞬戸惑ったんだけど、それは大きな間違いである事にすぐに気が付きました。この鈍くささこそがガンダムじゃないかってコト！　宇宙に行くともう少しましに動けるのかもしれないが、地上では確かにこんなものだよ!!　しかも、数あるガンダムシリーズの中で、最初のガンダムなわけだしね(笑)。それに気づいてからは、俄然おもしろくなってきたのだ♪♪♪　そう言えば、空中に浮いてるホワイトベースやガウに飛び乗れるそうなのだが、オレはまだまだ腕が未熟でできなかった(苦笑)。う〜〜〜ん……一年戦争を生き延びるためには、かなりの練習が必要だな（笑）。

このゲームをさらに盛り上げてくれる要素の１つに音楽がある。今まではそれっぽい感じの曲が使われていたんだけど、この作品はＴＶシリーズで使用されていたものと同じＢＧＭが使用されているのだ♪　これがまた燃えるんだよなぁ〜！！！！！「うんうん確かＴＶシリーズでもこんな雰囲気で戦闘が行われていたっけ。よ〜し､覚悟しろ！　シャア!!」ってね（笑）。

そう言えば、けっこうアニメシーンも挿入されているんだよね。しかも今回のためにたくさん作り直されたらしい。あの「機動戦士ガンダム」が現在作られたら、こんな感じになるのか〜……おぉ!?　このシーンは表現の仕方を変えているなぁ……オレはこっちの方が好きかも♪」などと、ついマニアックな見方をしてしまった(苦笑)。そう言えば、ゲーム中に挿入される部分もイイ感じだった♪　普通に戦闘をこなして行くより、この方が絶対燃えるよ！

クリア後の楽しみもあるらしく、ガンダム以外のモビルスーツも操作できるようになっていた♪　上の方でガンダムの動きについて書いたが、ザクはさらにその上をいく動きの悪さだった(大笑)。これじゃガンダムどころか、ガンタンクやガンキャノンに勝つのも難しそう……(大汗)。こっちは、かなり上級者向けな感じだった(苦笑)。何か変な表現だけど、動きの悪さにリアルさを見た(笑)。『アーマード・コア』とかの操作感に慣れてしまっていると、物足りなさは感じるかもしれないけど、ガンダム好きならば、か〜な〜り燃えるぞ〜〜〜〜！

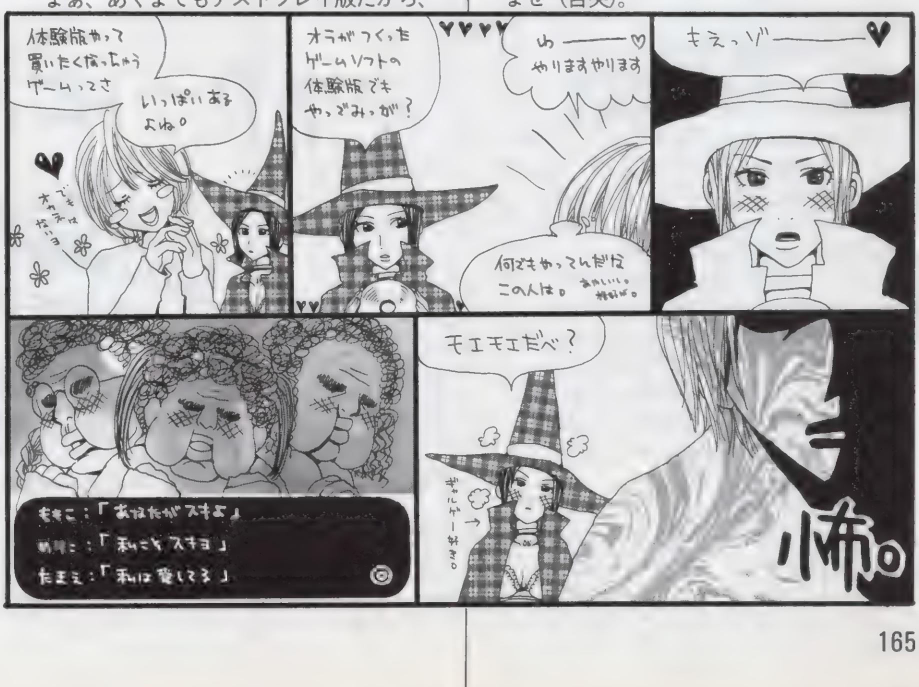
まぁ、あくまでもテストプレイ版だから、発売までには若干の手直しがあるだろうから、その辺の変化具合も楽しみにしている♪

ほかにも、編集部オススメの、『メタルギアソリッド２』の映像を見せて頂いた。前作はやってないんだけど、確かに男の子には、燃えそうな雰囲気のゲームだった。ＰＳ２用ということで、ムービーはもちろん美しかったし、そのムービーと大差のないゲーム画面にも驚いた！　特にスゴイなぁと思ったのは、マシンガンを撃ったときに出る薬莢が、ものスゴクリアルなこと!!　それと、弾が当たったところの壊れ具合も！　それから、主人公の声が大塚明夫さんの渋い声だったのも、かなりイイ感じだった♪　前作がかなり評価が高い作品らしいので、今作はさぞかし……。う〜〜〜ん、オレもかなり要チェックだ！

それと、『Z.O.E』という作品の体験版もやらせて頂いた。タイプ的には、『アーマード・コア』のような３ＤＳＴＧなんだけど、グラフィックは綺麗だし、動きはなめらかだし、メカデザインもイイ感じなのだ♪　か〜な〜り、オレ好みかも！　簡単な操作で複雑で細かい動きも可能。な〜んか、全体的にセンスもいいんだよね♪♪♪　そう言えば、体験版の割にはかなり遊べたなぁ〜。でも、あそこまでプレイしちゃうと、もう買うしかないでしょ(笑)。作品に対する自信があるから､出し惜しみしないんだろうね、きっと。これは、ものスゴ〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜ク要チェックだ！　うお〜〜〜〜〜〜〜〜〜マジで早く続きやりてぇ〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜（苦笑）。

ゲーム誌の編集部に遊びに行ったのは初めてだったんだけど、本当に楽しかったっす♪

ゲーム好きのオレから見ると、かなり羨ましい環境だったなぁ(笑)。もちろん、楽しいことだけではないんだろうけどね。今回はホントお世話になりました♪　これからも、楽しい誌面作りや、ゲームの攻略などなど、あくまでも体を壊さない範囲で頑張って下さいませ（苦笑）。



イラスト／トモ

流通の鬼かまやんが斬る!

PS業界大人の話

鎌田重昭プロフィール　フリーの業界事情通。現在のお仕事は、ゲーム評論、ライター、プランナー、CGデザインなどなど、多彩で多才。流通関係の話は得意中の得意でおまかせなのです。

★ネット業界とゲーム業界～2

いよいよ今年も、そして20世紀も残すところ一週間余となりました。私が子供の頃は21世紀というと遠い夢の世界の話でした。街はすべて高層ビルになり、車はエアカーになって、月面にも街があって宇宙旅行ができて……未来予想のイラストというと、そういう構図が定番でした。

しかし、現実はそんなに劇的には変化しませんでした。もちろん液晶モニタとか、携帯電話とか一部実現したテクノロジーもあります。でも、住宅地の街角の風景や生活のパターンといったものはそんなには変わりませんでしたね。

逆に予想外だったのが、パソコンなど情報技術の発達の早さでしょう。つい5～6年前までは、家庭で気軽にインターネットができる、なんてのは夢物語だったのですから。そして、TVゲームがここまで発展してポピュラーになる、というのも予想にはありませんでした。

この2つが一緒になったのが、各方面で話題となっているゲーム機のネット対応です。これまでも何回か話をしてきましたが、最近になって、また新しい動きがいろいろとでてきました。

ハードに通信機能を搭載し、他社を一歩リードしているDC（ドリームキャスト）では、先日開催されたネットワーク関連のITイベント「Internet World Japan 2000」において、DCを使って自宅から銀行口座の振込み、振り替え、残高照会などができてしまうシステム「三和インターネットバンキング 2000 for-Dreamcast」が発表されました。

パソコンを利用してのサービスはすでに始まっていますが、TVゲーム機でできるとなればもっと手軽です。またDCを利用しての医療サポートシステムや電子会議システムも提案されていました。発売から2年になり、国内だけでも70万人の接続実績があるマシンですから、内容さえよければどっと広まるでしょう。

しかし、このコーナーで一番注目されていたのは、ゲームとしての目玉である初の本格的ネット対戦ゲーム『ファンタシースター・オンライン』でした。ビジネスの展示会なのに、ここだけゲームショウ会場のようになっていたのがおもしろかったですね。

また、ニュースとしてはあまり目立たなかったのですが、来春エルゴソフトからPS2でインターネットを利用することができるソフト（ブラウザ）を発売するという発表がありました。ここはコーエーの子会社で、ワープロソフトなどで有名な会社です。

ネット接続用の周辺機器も年明けに発売が予定されているので、これを組み合わせるとPS2でインターネットが楽しめるようになります。

スクウェアが中心となって進めているネットワークサービス「Play Online」は、当初の予定から少し遅れて2001年冬のスタートになりそうですが、こちらも「FFXI」の制作が進んでいるようなので楽しみですね。

こうしていろいろな新しい試みが発表される一方、昨年開始されたネット配信サービスが早くも終了するというニュースも飛び込んできました。これは、任天堂がリクルートと設立したゲームサービス会社「ランドネットディディ」です。

昨年の12月1日にスタートしたこのサービスは、「NINTENDO64」の周辺機器「64DD」を利用して、ネットワーク対戦をするだけではなく、自分の作品を発表したり情報配信のツールとしても使えるものでした。

ところが、当初は初回受付人数10万人を見込んでスタートしたのですが、実際は2000年10月末の段階で1万5千人しか集まりませんでした。これではソフト開発にかける費用を集めることも困難になり、ソフトが増える見込みがないので会員が集まらない、という悪循環となってしまったのです。

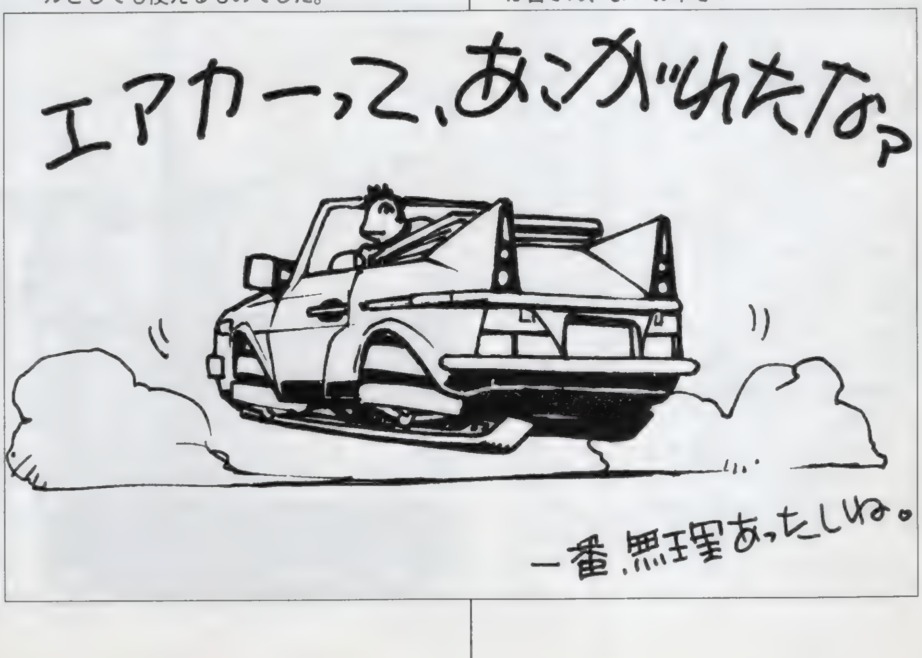
また、ネットワーク通信機能を持った新型ハード「ゲームキューブ」のリリースが発表されたため、「64DD」というハード自体の魅力が激減してしまったのも大きな要因でしょう。このため、サービスは来年2月で打ち切りが決定、会社も来年春をメドに解散という厳しい結末になってしまいました。

こういった事が起こるもう1つの要因としては、このところの技術の進歩があまりに早い、という点が挙げられます。ビジネスとしてプランを立てた時点ではとても画期的なアイデアで、高収益がのぞめそうなモデルでも、実際に会社を設立して事業を進めようとする段階まで来ると、すでに時代遅れになっている、というケースも少なくないのです。

今回発表されたゲーム関連のネットビジネスでは、きちんと先まで見通したビジネスプランをもって成功を収め、ゲームの世界をより高い次元へと引っぱっていって欲しいと思うのです。

■昔の「未来の夢」に比べると、現代は「未来に対するあこがれ」というのが希薄になってしまいましたね。それどころか未来の想像図というと、サイバーパンクに代表されるような暗くて混沌としたイメージのほうが多いくらいです。ゲームの設定でもそういうのが多いですよね。

次に皆さんとお目にかかるのは、もう21世紀です。この新しい世紀は、ぜひ多くの夢と希望を持てる世界になって欲しいですね。そして、皆さんにとっても、新しい世界への出発の年となることを祈念しています。それでは皆さん、よいお年を！



イラスト／菅野博士

PSの奴隷

それはどういうつもりなの？　と聞かれても好きだからとしか答えられない……
そんな貴方のための読者参加型ハガキページだと思いたいですけど、どうでしょう？



まんが／岩瀬さとみ

今日こそ……真実を求めて、寒い冬の風の中の修行をガンバりましょう。ガンバってガンバって……いつかはオリンピックで金メダルを！　銀メダルを！　銅メダルを！　欲張りですか？　欲張りです。

「ＰＳの奴隷」は素晴らしきＰＳ及びゲーム全般を愛する貴方にお送りする、ＰＳ、ゲーム中心の何でもありな読者様ページです。参加方法は超簡単。ハガキを買って、何か描いてあて先明記でポストに入れるだけ！　ソレだけです。たったソレだけ。読んでるだけより、楽しいです、確実に。採用基準はとにかく「熱い」って点のみ。なので、力の入ってないハガキたくさんよりも、熱く力のこもったハガキ１枚の方が採用率は高いです。寒い冬を熱い鼓動で乗り切るのです！　あうあう。

前回、東京は氷が張らないって書きましたが、風が冷たくて寒いのは寒いです。特にビル風が強力な都心部の寒さは異常。風のついでにお姉さんのスカートがピラってめくれればまだしも冬なのでそんなハッピーもなし。むう。

寒いですかね　そんなめくれるようなスカートをはいてないです



▲千葉県　明石知子さん：前作のデキの良さをキチンと継承してますからね。毒ダンゴもあるし。ＡＣＴ苦手な人もぜひ。



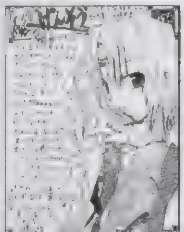
▲広島県　かんなぎみくさん：ののみは大抵モテモテですよね。誰にでも好かれるタイプですし。もっとギャグキャラでも。



▲東京都　バームクーヘンさん：そこから始まるワケですね！　今後もよろしくお願いいたします。新世紀ですし。



▶京都府　水杜珠呂さん：式神は作り方自体はホムンクルスとは違いますけど、どちらも最終的になんらかの術か関係しています。疑似生命体の製作……どこからが神をも恐れぬ行為なのでしょうね？



▲奈良県　けーきやさん：お話自体は「1」の方が評判はいい気がしますが……キャラは「2」？



▲岡山県　閑久さん：買いましょう。そこまで気になっているのなら。売り切れも解消ぎみですし。



▲兵庫県　じゃじゃさん：スゴイですよね。それにしても。とにかく良い作品多いです。



◀石川県　鴻颯さん：マスターさんは最後までいい味出てましたし。ドラマティックという部分では今年のＲＰＧの中でも上位にランクインすることは間違いないでしょう　感動できますよ。



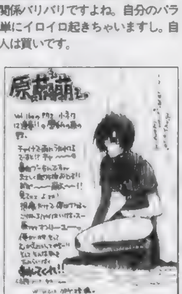
▲愛知県　嘉助さん：デキは良いと思うんですけどね。ハガキは確かに少ないです。リズム系のゲーム多いですしねぇ……。



▲大阪府　クラゲ２号さん：妖しい関係バリバリですよね。自分のパラメータが上がってくるともう……簡単にイロイロ起きちゃいますし。自分から積極的にゲームに参加したい人は買いです。



▲神奈川県　船津さん：カレーはいいですよね。というか、汁系の食べ物ってなぜ飽きないんでしょ？



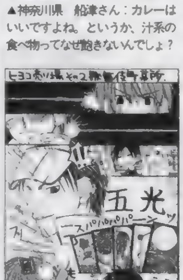
▲京都府　士師央太さん：前号付録のシールの絵柄がそのイラストでした。どうでした？



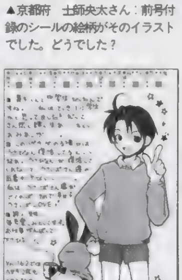
▲神奈川県　ひさえ久遠さん：メリークリスマスです。まあ、編集部もその日はバリバリにお仕事ですから。涙。世の中は浮かれてるのに……。



▲北海道　月珠さらさん：単純に、慣れてきてるところもあると思います。もっともっと、次、次って思っちゃいますから。贅沢なんでしょうかねぇ？



▲広島県　岸本智さん：四光、五光はほとんど出ない、というか、作れないものなんですけどね。



▲茨城県　YuNさん：うさぴょん復活しました！　と同時に新世紀な展開に……なるの？

「世紀末～新世紀ってワケで何かしたいなぁと思っているのですが、良い案が浮かびません。何かこう……ハデに行きたいんですけどね。あ、別に危ない方面でってワケじゃないですよ。パーティでも何でもいいんですけど」青森県　クロウ正宗さん：

そうですね、そんな時期ですねぇ。なんか、編集部でも盛り上がっているような、違うような……なんだか複雑です。まあでもそんなに大したことは行われないようです。笑。まあ、ソレ用のイベントなんて……パーティをカスタマイズするくらいしか思いつきませんし。カスタマイズしたところで……。まあでも折角のキリのいいタイミングであることは確か。ＤＰＳどでもこのタイミングでハガキポイントをリセットし、来年は気持ち新たにスタートします。そんな感じで、ワーイと盛り上がるのではなく、なにか新しいことを始めるのがいいんじゃないでしょうか？　21世紀と共にスタートする何か。ちょっといいと思いません？

「買い物をするとき、一気にドカって買っちゃうのと、少しずつコツコツと買いそろえていくの、どっちが賢いんでしょう？　私自身は貧乏性なので、何か買うときはお金があるときにちょっとずつって感じなんですけど、たくさん買うのに憧れもあって。気持ちよさそうデスし」埼玉県　黒田濡れガラスさん：

ケースとか、その人ごとじゃないかなぁと思います。笑。一気に買い物をすると、当然、その支払いが終了するまで他のモノは買えません。そこで買っちゃったら破産しちゃいますからね。ですから、結果的にはコツコツ買うのと変わらないわけです。あ、でも、一気にまとめて買うと、イロイロ割引されたりするときもありますねぇ……もしもサービス券など一気にたくさん買った方がおいしくて、自分がこの先これは買うなぁと判っているのなら、ドカ買いの方がお得ということになります。大量購入はまけてもらい安いですからね。ただ、そんな風に自分の欲しいモノがハッキリと判っている人はそういないとも思います。とりあえず、お金を借りたりしないでいける金額以内で、自分の好きなように買い物スルのがいいんじゃないでしょうか？　逆に買い物自体をスゴク我慢して、お金を貯めるだけ貯めて金持ち買いに走るのもステキだと思いますけどね。編集部の人間はみんな、イロイロと買っている話が目立ちますが、その分、何かを我慢したりしてます。そうそうお金持ちじゃないですから（というか、お金持ちならここで仕事してないですね）。笑。社会人はともかく、学生さんはそういう買い物の選択が楽しい時期でもありますし。

ロボコン　０点な人

11月のゲーム編

そういえば……限定版なんて買ったのはいったい何年ぶりだろうか。（ほ）

最近は特典を求めて秋葉原までゲームを買いにいかなくなり、もっぱら近所のレンタルビデオショップ（申し訳程度にゲームも販売している）で買っています。そこは深夜営業をしていて、午前０時を過ぎれば、店員に言えば翌日発売（実際には当日だけど）の新作ソフトを売ってくれるんです（ただ、妙に律儀な部分もあって、以前午後23時50分に聞いたら「あと10分待って下さい」って言われたことがある）。11月29日の夜、そういえば明日は「ＴＯＥ」発売だと思って店員に聞いたら、その店員が（たぶん）入ったばかりの新人アルバイト。やたらモタモタしているうえに、何度も何度も別の店員に聞きに行き、商品が出てくるまで実に10分くらいかかった。そこでダメもとで限定版はあるかと聞いたら、そこからさらにあたふたした挙げ句（ゲーム販売に関しての指導を受けてなかった模様）ちゃんと限定版が出てきたですよ。しかしなんたる箱のデカさ!!　おまけに値段を聞いたら￥9,800。￥3,000アップは痛いなと思ったけど、その時点ですでに20分以上待たされてたのでそのまま買って帰りました。
（ノドへと続くのです）

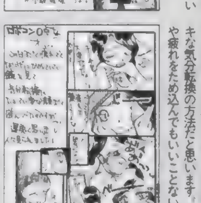
と後悔。どうにもうまくいかないね。しかしもう済んだことは仕方がない。ということで、早速プレイを開始。さて、「テイルズ」シリーズに関しては、最初のＳＦＣ版「ＴＯＰ」は途中で投げだしたものの、２作目の「ＴＯＤ」はすごい勢いでハマッてた経歴があります。キャラがしっくりきたというのが最大の理由でしょう。高いエンカウント率もまったく気にならず遊んでました。そして今回もキャラデザはいのまた先生です。きっと楽しいに違いないと期待していたのですが、最初のうちはなんだか「ＴＯＤ」をもう一回やり直しているような印象。とはいえエンカウント率も下がっているし、かなり遊びやすくなっています。ダラダラとプレイしていたら、あっという間に１枚目終了。ここまでさしたる盛り上がりなし。うーん、なんだろう。新鮮味が足りないのか。先に進めたいとは思うのでつまらないことはないけど、「ＴＯＤ」のときのような熱中度は得られなかった。どうにも最近、続編物が楽しめなくなっているな。（次のページに続く）
限定版はねぇ……キビシイよねぇ。当たりハズレがねぇ……わからないことも多いから。（魔）



◀埼玉県　ＡＢＡさん：ちょっと知りたい部分ですよね。でも取っちゃうともう……後戻りできないのでした



◀大分県　春生まれさん：なんだか展開が女子校らしくてカッコイイです。男らしいというか。うらやましい。



◀京都府　水杜珠呂さん：スゴク手軽でステキな気分転換の方法だと思います。イライラや疲れをため込んでもいいことないですしね。

「ハガキの書き方、描き方」：イラストでも文章でも、ハガキで送って下さい。郵送時に消印のインクが付いたり、傷ついてしまう可能性があったりするので、封書で送りたい（奴隷関係ならコーナー混在OK）なんて場合は、ハガキと同じ大きさの紙（ペラペラで透けるのは×）のみOK。ただ、厚い紙でたくさんだと重量超過で送り返されたりするからちと注意です。あと管理の際、封筒は処分されてしまうので、1枚ごとに、最低県名とTEL、名前（PNも）を書いて下さい。イラストなど、鉛筆や、超薄い墨などは印刷に出ないので要注意です。基本的にハガキ全面コピーでの参加は×です。増刊のDの「CDの奴隷」でのみ募集していたCGは本誌でも募集中です。必ずハガキ（大の紙）にプリントアウトして送ってください。

さるかにてハムぞう



まんが／風上旬（ちゅーか、国王に[illegible]よ。笑）

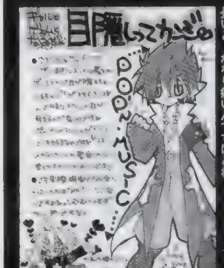
ギャルとゲームとなみだとちくび❤

新たに始まったインターネットのある生活はほとんどメールオンリー。電話回線がメインな日本のインフラ整備の遅れを肌で感じとります今日この頃。何とかしろ森政権！　（中）

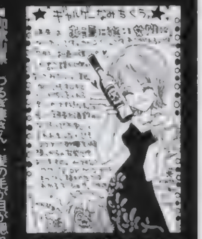
最近の個人的ニュース。関東発売終了で話題のフラン森いちごが地元で売られてたこと。関西メインのダイエー系列の店だから仕入れられたのか？　それにしても、キットカットのストロベリーも人気で、いちごムースポッキーの噂など。現在の人気はいちご味やね。まあフランもキットカットも期間限定という付加価値があるせいだろう。バースデーナディ、そしてチョコエッグもおまけという付加価値で人気だよね。

ゲームでも初回限定版など付加価値のある商品は昔から売れてるな。『テイルズオブエターニア』のプレミアムBOXも徹夜組がいたらしい。あ、でもアキバはエロゲーでも並ぶからなぁ。先日も朝8時頃自転車で秋葉原を通ったら、『とらいあんぐるハート3』あたりが目当てと思われる数百人単位の行列が出来てた。世間を巻き込む「FF」「DQ」「ポケモン」以外を売るとなれば、21世紀も付加価値がカギになるだろうね。『ときめき』のゲームファンドもそういった意味じゃ付加価値商品だな 金融商品付き限定版って違う違う。

そうそう、付加価値が必要というのはゲームライターも同じ。機械に詳しければハード解説、競馬が好きなら競馬SLGって具合に、趣味などの付加価値が仕事に結びつくから。んー、そういう俺も21世紀に向けて何か付加価値を付けないかんな。著作権問題に強くなるために弁護士資格とか（無理）。



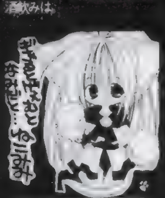
◀和歌山県　つるぎ黄さん：髪の毛が目が隠れるくらい長いと、かなり痛いんですけどね。



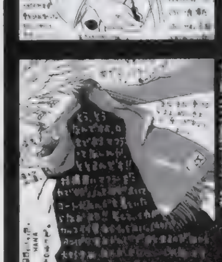
▲宮城県　ラブリズムさん：遺伝も大きいって言いますしね。酒飲みは。



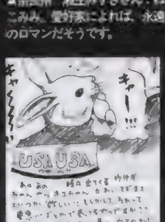
◀千葉県　秋月葵さん：やはり下駄さはなんでしょうか？　着物の雰囲気のように付けないわけには……。



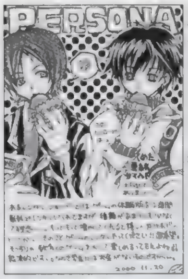
▲奈良県　渥上みずきさん：ねこみみ。愛好家によれば、永遠のロマンだそうです。



◀神奈川県　真綱はなさん：口にマフラー、非常に暖いとはスゴク重宝しますよね。



▲埼玉県　ABAさん：カワイイですか？　どこに行っても臭いと評判なんですが。笑。



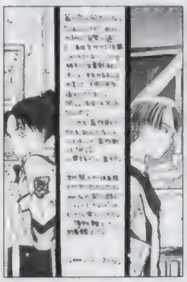
◀東京都　望月セツナさん：やはり体験版は大切ですよね。プレイしたいソフトも増えますし。



◀栃木県　綾瀬七美さん：冷静に考えるとボリューム不足だと思うんですが……愛で大丈夫？



◀香川県　H・制作所さん：そうですね。メジャーになったからってワケじゃないんです。



◀静岡県　咲良さん：とりあえず、みんなの家に遊びに行けたら良かったですよね。



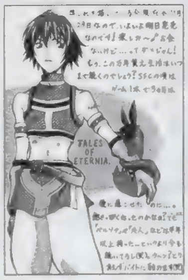
◀埼玉県　福茶さん：大丈夫ですよ。本当に。笑。DPSの攻略を読めば戦闘は結構楽勝です。



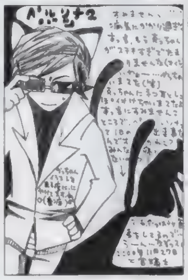
◀茨城県　白木桃香さん：PS2に期待のソフトが増えてきましたよね　ドキドキです。



◀青森県　上太さん：コスチュームと、システムの増加が気になってる人は沢山い、だそうです。



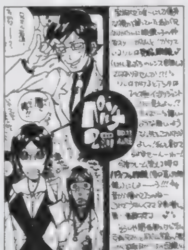
◀神奈川県　神様さん：とにかく先立つものがないとダメですよね。ふぅ……困りました。



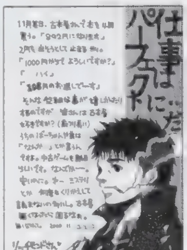
◀鳥取県　二宮操士さん：ペルソナを自分に憑依させて戦えたらいいんですけどね。



◀宮城県　エアさん：そうじゃないS・RPGもありますが、大体そんな感じです。



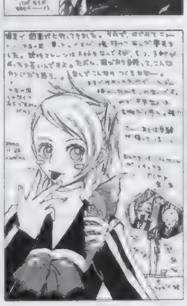
◀滋賀県　仙蛙さん：眼鏡ってデザインで顔が変わっちゃいますからね。



◀福島県　ユズコさん：そういうもの凄い偶然って、大したことなくてもグッときますよね。



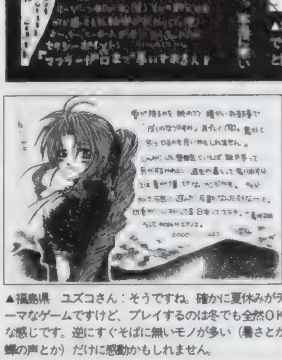
▶宮崎県　ひなせさん：そうですね。まあ、イイモノに仕上がってくれることに期待していましょう。でも気が早いですけど「外法帖」の次の作品（「魔人學園」は3部作予定）は……PS2なんでしょうか？



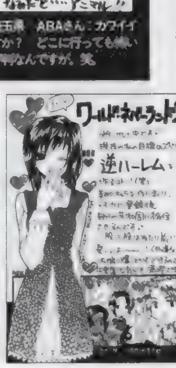
◀大分県　春桜さん：バンジージャンプも楽しいですよね。アッという間ですけど。



◀新潟県　仙堂要さん：テスト前は……ついイロイロしたくなっちゃいますよね。



▲福島県　ユズコさん：そうですね。確かに夏休みがテーマなゲームですけど、プレイするのは冬でも全然OKな感じです。逆にすぐそばに無いモノが多い（暑さとか、蝉の声とか）だけに感動かもしれません。



◀大阪府　渋谷真琴さん：美形キャラに囲まれるのはかなり大変ですよね。大変そうです。

（ロボコン0点な人の続き）さて、あのバカでかい箱をかかえて帰ったはいいものの、家に帰って箱を見たら、横に「○○様」と書かれた付箋が貼ってある……。あのバイト、間違えて予約の取り分を売ってしまった模様。ほとんどの店で予約完売しているこの状況では、どうもコレで○○さんは予約したのに買えないことになりそうな気配。しばらく考えたけど、自分はゲームの特典に何の興味も沸かなくなっているし、予約までしたのに買えなかったら可哀想だし、馴染みの店だし、ってなことで、あの箱抱えてまたお店まで行ったですよ。んで事情を説明したら、ちゃんと別の限定版の箱が出てくるじゃありませんか。つまり、通常販売分もちゃんとあったワケで、お店からすれば別に問題は無かったんですね。結局、箱をかかえて往復した分は徒労に終わる結果となってしまいましたとさ。たまに正直なことをしようとするとコレだ。しかも、箱を開けてみてちょっとガッカリ。これで¥3,000は自分からしてみればちょっと高い。取り替えたついでに通常版にしてもらえば良かった

大事だよね、付加価値。うむ。（魔）

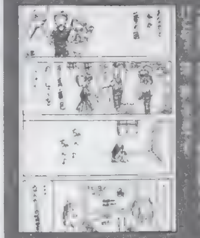
各種コーナー絶賛大募集中なのです！

「へたくそ王」：ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気爆発。

「プリクラQ」：プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとちゃんと見えることが判明！

「カラオケGO」：まだかなりちゃんと募集中（笑）。

「ゲームライター講座」：ライターになりたい人へのプチ講座。続けて読めばキミも立派なDPSライターになれる！かもしれなかったり。





新コーナー大募集!「職業のひ・み・つ」

新コーナー！　あなたのお仕事の秘密を描いて送ってください！　学生も仕事のひとつ。これは一般には知られていない！　っていうネタなら何でもOKです。地域限定、風俗、公務員、主婦、何でも可。ボクに教えて！　何かを。そのうちちゃんとしたスペースを確保出来るまでになるかも……って感じです。

賞品説明でーす。今回の決算で各賞品が何ポイント獲得でもらえるかは現在集計中です。とりあえず、ランキングは毎回、次々と加算されています。今回も上位の人には以下の賞品以外にもイロイロ差し上げますので、みなさん奴隷の王を目指してみて下さい。●ポイント累積によるプレゼント対象基本賞品●（1：奴隷手帳：イロイロ書いてある謎の豪華手帳。（2：奴隷テレカ：ポリタン＆お姉さんが愛らしい。（3：奴隷シール：奴隷オリジナルシール。ナンバー付きで全部集めるとダブルチャンス！　その他にもテレカや豪華なアイテムがもらえると思われます！　みなさんガンバってみたり、みなかったりすると、楽しかったり楽しくなかったりするかもよ（どっちじゃぁ）！

今号は世紀末！　次号から新世紀！　ということで、ポイントリセットです！　ＰＳの奴隷の王様決定です！　そんなわけで、ＰＮ変更によるものや、単純な集計ミスでの順位間違えの申告をお願いいたします。ここで申告をしないと、もらえるプレゼントをもらえなくなっちゃいます。しめ切りは１月末（消印有効）まで。順位チェックが終わり次第、賞品を決定、発表（何ポイントで何がもらえるかはこの時点で決定します。大体……２月４週～３月２週のＤＰＳどでの発表になると思います）。その後賞品が出来上がり次第、順次発送します。前回は賞品発送が異常に遅かったですが、今回はなんとかします。絶対。なので、上位入賞者のみなさんは期待してお待ちください。（魔）



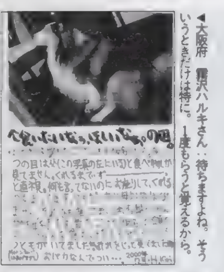
*現行犯死刑の略

まんが／田中まさし　現行犯死刑って……コマワリくんじゃないんだから。しかも「トミーとマツ」ネタ……・イラスト／NDO

ランキング発表

760：江本聖
680：くめた夏緒
655：鯖田ユキ
645：H・制作所
625：楓来らみー
615：NeNe
585：リジュ
525：石英夕子
520：もやし・ザ・伸縮自在
500：白河風華
：スっちょん
495：如月二月
475：樹宮匡平
470：天野雪那
：雨宮五月
455：秋山たつみ
445：仙蛙
：蘭丸
440：樹村S
435：三貴由里
430：佐戸原ひろあ
：福茶
425：明乃まみ
395：彩軌彼方
：せんづき千春

●385：チハル、民てる戸、●375：名古屋の妹、●370：RATA、●360：松本あけり、●345：宮崎あさみ、●335：喜助、瀧上アサオ、松崎央実、●325：あゆ、ふむな、●320：亀道楽、●310：まさよし、●305：藤井保、●300：壱也、笹川酉、TOMY、ユズコ、●295：まりやまね、●290：明石知子、皐月あひる、さわだ愛、ポリエステル、宮田あづみ、来生俐花、●285：ぐなぐな、水稲珠呂、●280：朝月、●275：あずまことね、津丸、●270：えんぜるまの、喜多川セイ、祥人、マルガリータ、●265：風天、すだこ、猫ノ都りとる、●260：今村カオル、小野秦子、のぶすけ、もり★Q、●255：ねこ香織、布施唯華、●250：あけみづき、井ノ原未緒、長尾叶奈也、●245：吉四六、四上ハルオ、●240：藤真日雨霧、●235：椥けふ、●230：春生まれ、南さつき、李桃餅、●220：白木桃香、とろろいも、らま、●215：山吹日和、●205：津武利、夜上真琴、●200：彩秘、小島要、●195：犬嵐、海月、のみねこ、ひさえ久遠、水上陽平、●190：CUSTOM、吉良、桐生春希、昭直利、藤苺らえる、藤崎あすか、●185：おおねここねこ、機巧、岸本智、小鳥菜こぐみ、スピッツ犬、やぐ数、●180：朝影礼都、東本夕夜、日野晴火、●175：かんかる、さんとこ、ばらスィー、水城キョウ、●170：雨宮ユタカ、和泉等閑、嘘吐山口、閑久、如月りゅうす、二宮瑛士、舞澄らお、森ノ夜鷹、●165：秋月枯都、田中将司、●160：朝霧レイ、沢瀬ゆう、ひろたかまつこ、藤本明斗、●155：サチ広、白河勇魚、そらりな：150ポイント以下の方は増刊Dをチェック！



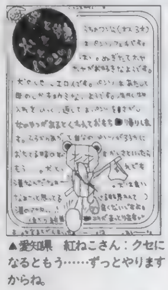
◀大阪府　猫沢ハルキさん：待ちますよね。そういうときだけは特に。１度もらうと覚えるから。



◀岩手県　みずる烏さん：きっかけってそんな感じですよね。ちょっとした感じです。



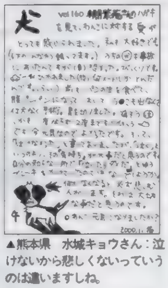
◀宮城県　ラヴリズムさん：そうですね。人に教えるって難しいですよね。



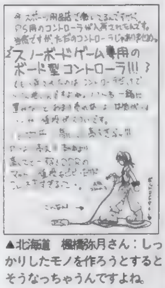
▲愛知県　紅ねこさん：クセになるともう……ずっとやりますからね。



▲宮崎県　かんかるさん：睡眠欲は……編集部でも負けっ放しの人が多いです。



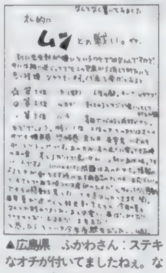
▲熊本県　水城キョウさん：泣けないから悲しくないっていうのは違いますしね。



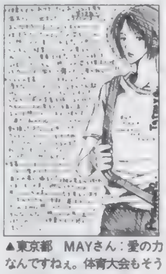
▲北海道　楓橋弥月さん：しっかりしたモノを作ろうとするとそうなっちゃうんですよね。



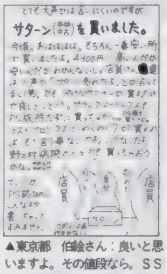
▲広島県　SEIKOさん：いつの間にかたれてると……腹立ってきますよね。



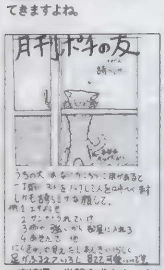
▲広島県　ふかわさん：ステキなオチが付いてましたねぇ。なんだか１年が早そうです。



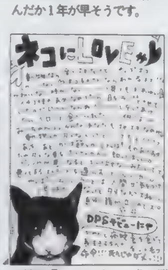
▲東京都　MAYさん：愛の力なんですねぇ。体育大会もそうやって楽しめますよね。



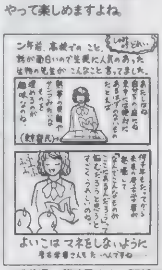
▲東京都　伯爺さん：良いと思いますよ。その値段なら。ＳＳでしか出来ない名作ありますし。



▲宮崎県　常磐金成さん：カワイイですよね。そういう姿に胸キュン（死語）なワケです。



▲埼玉県　ABAさん：犬と猫の人気は同じくらいでしょうか。今回犬が多いですけど。



▲千葉県　華玲子さん：野望ですね。先生！　何千年後に人類が生き残ってますように。



▲石川県　あまぞねすさん：それだけメジャーになってるってコトでしょうね。

読者参加 小説

小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ１枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回の締め切りは12月25日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：
獣使いの女の子ローディンと大陸前文明の情報管理システム、キュー、静かに復讐の機会を待つ女刀使いのシズハ。この３人（キューは降魔の剣レガスロゼアでもある。いつもは外見は人間。よくできた機械？　らしい）とボクこと火の操術士ラムダスのパーティは、ティニア帝国の王位継承権を巡る内紛に巻き込まれていた。そして、戦いが始まった。

白の聖騎士は明らかに嫌悪の表情を浮かべた。

「グロアザ……戦争中だ。慎め」

グロアザはいつの間にかシズハの剣を退け、フェッツラウスの脇にしなだれている。

「もう……照れ屋さんなんだから。あたしの剣はあんたに捧げたって何度言えば判るのよう。あたしは貴方を勝たせるために、ここにいるのよ。ほら、こっちの女は任せておいて。貴方は本命を……」

と、グロアザがこちらをちらっと振り向く。と同時にノーガードでシズハの方に剣を振り抜いた。ギンッ！

明らかにさっきまでと太刀筋が違っている。気迫でも技術でもシズハに圧倒されていたのは確かなのだ。

「不退転……というそうだ。彼女の使う流派の奥義の一つ。わざわざキサマを倒すためにココまでやってきた、私のワガママに付き合ってもらっている。あの刀使い、かなりの腕だ。彼女が奥義に手を出すのを見るのは２度目だからな。力量を認めたのだろう……そして、私もキミと戦うためにココにいる。どうだ？　この兵の状況ではいかな竜の外法士といえども、大規模な術は使えまい？」

この人は……ボクらの動向を常に探っていたのだろう。リムとの出会いから、こうなることを予測し、おそらくかねてから用意されていた陰謀の種を発芽させ、最終的にティニアとカジャラーンの混成部隊で戦いを挑む。大規模な術で一気に形を付けたとしたら、まだ地盤のないリムにとっては致命傷になりかねない。裏切ったとはいえ彼らは彼の国の民なのだ。

神奈川県　サラマンドさん：

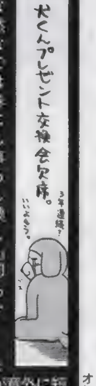


◀千葉県　十六夜桜さん：出番少ないですよね。でも……きっと……そのうち……。笑。

ハードの神様の犬Σ

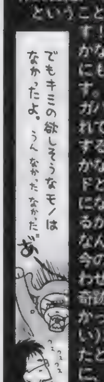
よくよく考えてみたら、今号が20世紀最後なんですな。そう、こうなったら世紀末に相応しい文章を書くしかないね！　なんちゅーか、BGMにトムキャットが流れてきそうな文章。やっぱり(魔)さんに怒られそうなのでやめます(笑)。（犬）

編集部恒例のプレゼント交換会に出られなくてちょっ残念でしたが、元床部の(さ)さんが買ってくる医薬外毒物指定品が当たらないだけ幸せだと思っています(笑)。そんな自分が20世紀を振り返ると、良い時代に生まれてきて幸せ者だと感じますね。子供の頃は泥んこになって遊び、小学生くらいでゲーセンの味を覚え、中学でファミコン登場。その後はマッハでゲームにハマリ、崖から転落するかのように学校の成績が落ち、志望校にも落っこちてナーナーな高校生活を送った後、上京して編集部にバイトとして入り今に至ります。振り返ってみると、ロクな人生じゃありませんな。強いていえば、失敗しても性懲りないので少々のことでは挫折しない脳天気さが持ち味です。というか、ダメ人間のお手本(苦笑)。こんな自分が言うのも何ですが、読者様はゲームと学業を上手く両立させてくださいね。最近、「若いうちの苦労は買ってでもしろ」という意味が分かってきました。ということで、皆さんは買ってでも苦労してください。ぼくはジジィなのでもうダメです(笑)。と言いつつ、ネット関連のお勉強を始めました。とりあえず、ハードウェア系は基礎を身に付けたつもりですし、この先、プラスアルファでどんなスキルが必要か考えたときに「ネットかな」なんて漠然に思ったんですよね。ぼくの野望は、40歳・50歳になっても時代の先端を理解できる頭脳と、知識だけでなく実践できる技術を手にすることです。某首相はマウスをクリックするだけで「電脳人間だ」と息巻いていますが、あれはチョット困り者(苦笑)。とにかく、若いうちに世紀をまたいで生きていけるなんて神様に感謝したいですし、もしゲーム業界で仕事を続けていけるならば生き字引として重宝がられるかも？　なんて勝手に想像しています。業界人としての夢は、50歳になっても、お子様とポケモン交換ができるジジーになることかな(大嘘)。んな先に、ポケモンあるわけないじゃん！　で、死ぬときは「DDR」系のゲームを無茶して遊んでしまい、心臓発作で即死って感じですかね(笑)。周囲の若い衆に「じーちゃん無理するから……」と捨て台詞を吐かれるとナイス！(爆)



★20世紀、コンシューマ機ベスト３！

ということで、いきなり第３位から発表しちゃいます！　ぼくとしては、SFCですかね。寿命が意外に短かなハードでしたが、生み出した傑作ソフトはＰＳにも影響を与えるほどインパクトがあったと思います。未だに「FFⅣ」とか「Ⅵ」が好きですし、「オウガバトル」や「テイルズ」といったソフトもSFC生まれです。FCの勢いを受け継いでくれた点も評価に値するでしょう。次に第２位。これは悩みましたがPSかな。SFC(２D)から３Dへ変革を遂げてくれたハードとして評価大ですね。今もまだ元気ですが、１位になれなかった理由は「１位があまりにも偉大すぎるから」かな。その１位は文句なくFC(ファミコン)なんですが、このハードがなければ今のゲーム業界、今の自分はなかったと言い切れますね。ぼくから言わせれば、FCが獲得したユーザー層と数というのは奇跡的です。なにせ、当時のゲーム市場はごく小さかった。なのに、あれだけの(今とほとんど変わらない)ユーザーを取得したのは並々ならぬパワーがあったと言うしかないでしょう。10年保ったし。ちなみに、シオシオだったゲーム機はジャガー。不発に終わった周辺機器ワースト１はパワーコンソール。満場一致ですね(笑)？



ハマッたゲームの続編でもう一回ハマッたのは、思い出せるだけで『幻想水滸伝Ⅱ』くらいだったような。シリーズ物を途中から買い始めてハマったという例はもっとありますけどね。あ、厳密に言うとすべて繋がっているワケじゃないけど、とりあえず『スーパーロボット大戦 α外伝』には期待していますが。といってもあのシリーズは、自分にとっては義務みたいなもんだし。でもしかし、今年の１月は合併号なし（休みナシ!!）なんで、年末年始は仕事ゲームのプレイで死んでるでしょう。あとそれから、前号で書いた「サンライズ～R」なんですが、あのあとは同じことを延々と繰り返すだけでした。ほとんど苦行に近い作業のくり返しをしていたんだけど、「未来ちゃんが出るまでは続ける」とか言って意地になってプレイ。んで、イベントでチラッと出てきた瞬間、即行で電源切って封印しました。オレは……ＰＳ２かな。いや、ゲーム機はどれも好き――ってバカかオレ。（魔）

宮田ハム彦、真剣です！

前回、ゴールデンレトリバーの大群に遭遇して怖かったって書きましたよね。何が言いたかったのかというと、いくら大好きなモノでも群をなして向かって来られると怖いってコト。たぶん猫やキレイな女の人でも同時にワラワラとこっちに向かってこられたら怖いんだろうなぁ。そんな場面に一度は遭遇してみたいんだケド。ムリか？　（ハ）

みなさん前号の左んさんの電撃コラムス読みました？「何でもいいから描いて」って内容のやつ。おもしろそうだったので、さっそく（魔）さんと（ゴ）さんとオレの３人でやってみました。数分後、２人から渡された絵を見て愕然としましたよ。何と左んさんと同じような結果が出たんです！　２人がオレに描いてくれた絵は、スケベェなポーズをした女の人の絵。スケベェな女の人だけ描かれているならまだしも、２人とも「来て～」ってセリフ入り。ガックシです。こんな偶然ってアリ？　オレって周りから見たら、ものスゴイＨなヤツに見られているんだなぁと思っちゃいました。なんか男として誇らしいやら、寂しいやら、とっても不思議な気持ちになりましたさ。フー……。さてさて、もう幾日か寝ると大晦日！　今年の年越しゲームは何にしようかな～なんて考えてます。やっぱ「パチスロアルゼ王国４」で決まりかなぁ。

TV東京、金曜７～８時の「ポチたま」は必見！（ほ）

新聞屋さんの勧誘がしつこいです。家に毎日帰れるわけではないオレにとって、新聞は必要ありません。朝まで仕事をしていて、やっと帰って寝たところでドアを「ドンドン」とノックされると、ロケットランチャーでドアごと爆破したくなります。だいたい新聞屋さんはドアを開けたら最期、契約を取るまで絶対に帰ってくれません。ほとんどが「契約が取れなくて、このままじゃクビになっちゃうんで助けてください」といった「すがり系」です（キタネェです）。以前は３カ月だけ取ったりしてたんですが、最近は考えて対応しています。とりあえず「来月引っ越すんで」「今、この部屋の者は出かけてます」がよく効きますね。次は外人のフリをしてみようと思って準備中。（ひ）

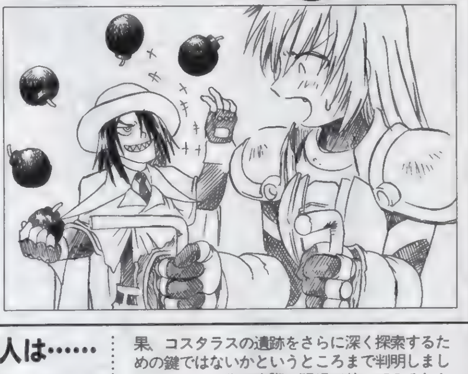
スクウェアのミレニアムコレクション。基本的にスクウェアのゲームは遊んでいるので、自分にとってはおまけが買うかどうかの境目です。で、『ゼノギアス』に付いてくるのはエリィ（バルトのバージョンもあり）のフィギュア。これは買わねばと近所のショップで購入。なんと自分が買ったのが最後でした。あの店で、始めてあのシリーズが売り切れた模様（過去のシリーズすべて在庫アリ）。しかも翌日はどこのお店も売り切れ。やはり考えることは同じか。今後もこの路線で攻めて欲しい。個人的には、プレイしていない『デュープリズム』をミントのフィギュア付きで希望。あと『サガ・フロンティア』をアセルスのフィギュア付きでもう一回。5つくらい買いますから。（ほ）

（前のページからの続き）結局あのあとちょこちょこプレイしているうちに、あっけなくラスダンまで辿りついてしまいました。あまり連続技のヒット数とか考えないで、ほとんどボタン連打の戦闘だったため中盤以降のボスで全滅することも1度や2度ではなかったけど、そんなに苦労することなく最後までプレイすることができた。難易度的には、簡単になっているのかも。ただ、ミニゲームとかレンズなどといったことにはほとんど手を出していないので、そのあたりもアッサリした印象の原因でしょうか。総合的には楽しめたし、買って損はない出来とは思うけど、個人的には、記憶には残らないだろうなぁ。次に「ガンバレ」級のゲームに出会えるのはいつのことでしょう。「ガンバレ」にしても、続編が同じシステムだったら楽しめないような気もするけど。長いことゲームし続けてきた弊害でしょうかね。ハマッたゲームの続編（相当の）作品は、前作ほどの熱中度を得られない症候群。そう考えると、今後の発売予定が続編ものばかりなのはなんか先行き不安な感じもしますよ。

Nights of Knights

参加冒険者大募集中!

超お手軽な読者参加RPGが普通のハガキでプレイ可能！ ナイツオブナイツ、『戦士たちの幾億の夜』は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝MVPには、15ポイントをプレゼント！ ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能！ 自由度超高いから、MVP狙いは大変ですが……やってみません？（魔）



●手軽に参加したい人は……

HP / つよさ / かしこさ / すばやさ / こううん — 全部足して25になるようにする

キャラクター名 カタカナ6文字まで

職業：①、②、またはA～S
条件：クエストごとの選択がある場合

あいた所には特徴やイラストを！ 住所、氏名、電話番号は宛名面に

HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの5つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならOK。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の2つから選択（もっとこだわりたい人は下を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵を書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書いてくれないと掲載できません。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！ あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないとダメかな？ MVPは無条件掲載だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回募集のクエスト113は「コスタラスの万華鏡の謎」です。コスタラスにある古代遺跡の発掘中、珍しい形状の万華鏡が発見されました。その他の出土品に比べて、あまりに場違いなその万華鏡はギルドの術研究施設で分析された結果、コスタラスの遺跡をさらに深く探索するための鍵ではないかというところまで判明しました。ここから先は実際に現場で使ってみるしか手はありません。古代遺跡の奥には自然洞窟があり、いくつかの怪しいポイントが発見されています。ただ、かなりの種類の魔物の生息も確認されており、探索は一筋縄ではいかないようです。選択は次の3つ。選択にとってはそこから先に進めないこともあり得ます。慎重に選んでください。①：洞窟入り口の水晶中心の鍾乳洞で使う。②：洞窟中央地下水道の奥に隠された広間で使う。③：洞窟最深部、最近発見された祭壇のような場所で使う。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入の場合はランダムで決定します。

しめ切りは、次号本誌（166号）発売日の1月12日（消印有効）。あて先は「DPSど113」。さてしめ切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の169号で発表となります。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★★

第166号　1月12日発売号：第162号発表
第168号　1月26日発売号：第163号発表
第169号　2月9日発売号：第165号発表

今回のあて先「DPSど113」

●もっとこだわりたい人は…

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはA～Sの英数字を書けばOK）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒。

A：ソード使い：RPGの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。HPとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴。

B：カタナ使い：戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。つよさだけでなく、すばやさも攻撃力に関係。かしこさも必要。

C：拳法士：拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンHPを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度HPがあった方が良。

D：糸使い：糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってHPが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。

E：爆火師：火薬を使う科学者……つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術士と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスは少ない。長期戦に向けてHPはちょっと多めに。

F：火の操術士　G：水の操術士　H：風の操術士　：操術士全般：ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火系の敵に火系で挑んでも勝ちめなし。

I：火の符術士　J：水の符術士　K：風の符術士：符術士全般：操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。

L：僧侶：かしこさが重要。+つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。

M：言霊使い：かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。

N：聖戦士：聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。つよさ、かしこさ両方が必要。

O：侍：信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。つよさ、かしこさが必要。

P：忍者：打たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。

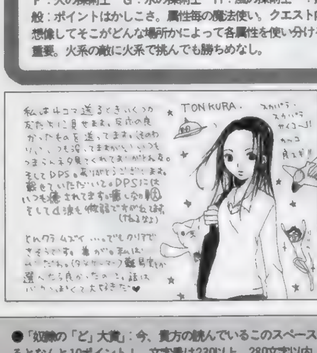
Q：魔獣使い：契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。

R：人形使い：自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。

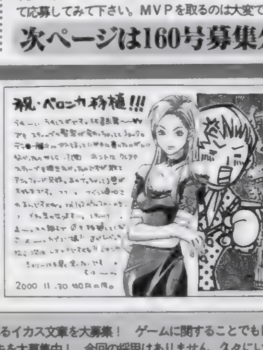
S：重力使い：ESP使い。HP、かしこさが重要。

戦士系、魔術師系の2つから職業を選ぶのに比べて、A～Sの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れて応募してみて下さい。MVPを取るのは大変です。

次ページは160号募集分発表



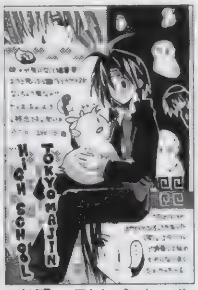
◀大分県　春生まれさん：寝ちゃうんですね。笑。ステキなようでステキでない感じです。ぐー。



◀愛媛県　如月二月さん：どうなるんでしょうねえ？ 小さいイベントでいいんでたくさん増えてたら嬉しいですよね。



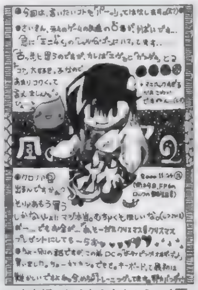
▲東京都　バームクーヘンさん：そうですよね。アレをメジャーにした感じでしょうか。



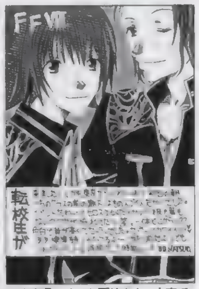
▲宮城県　エアさん：う～ん……その辺は自分の世界を作ってしまえばどーにでもなるのでは？



まんが／大阪府　クラゲ2号（真剣に言われても……って気がしますよね。笑・イラスト／六堂奏哉



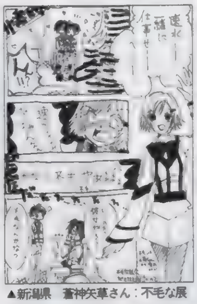
▲東京都　たくあんさん：ミニ4駆ヤバイでしょうか？ 編集部でもハマってる人間がいますが……。



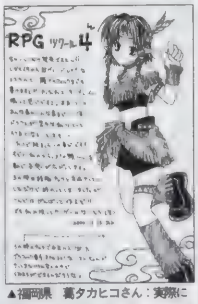
▲青森県　くめた夏緒さん：大変ですね。そんな時期に引っ越し。イロイロ事情があったんでしょう。



▲大阪府　バカ丸さん：ほんの少しなんですけど……希少価値ってヤツでしょうか？



▲新潟県　蒼神矢草さん：不毛な展開もかなりOKなゲームですから。萌える方も多いというモノ。



▲福岡県　葛タカヒコさん：実際に製作するのって大変ですからね。やってみるとわかる苦労。



▲愛知県　ハルさん：自分がどれだけキャラを操作している感じに出来るかが勝負ですよね。



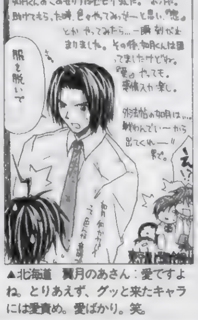
▲栃木県　海苔ゴリアテさん：絵柄に問題なければ、イケマスよね。かなり。キャラ性高いですし。



▲愛知県　NeNeさん：自分の信じているコトが大事。それが正しいかどうかは誰もわかりませんから。



▲宮城県　蘭丸さん：でも「ASIMO」とか……来てますよ。3年後は無理でも10年、20年後は……。



▲北海道　翼月のあさん：愛ですよね。とりあえず、グッと来たキャラには愛責め。愛ばかり。笑。



▲栃木県　北沢小夜さん：中学生なラブがステキらしいです。やはりプラトニックなんでしょう？

●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！ ゲームに関することでも日記でも、なんでもOK。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！ 文字量は230以上、280文字以内。熱いハガキを大募集中！ 今回の採用はありません。久々にいいネタが送られてきませんでした。むう。残念。とりあえず、最近はH系のヤツだけじゃなくなってきたので（笑）、女の子も安心です。ってどの辺が？ 笑。

WSカラーを発売日に買いに行ったのですが、たまたま私のいった店では本体の色がパールピンクとオレンジのものしかなく、他の色は売り切れていました。私の前に並んだ2人が店員からそのことを聞き「うーん」と迷っていました。私は内心「よかった……ピンクは残っていた」と安堵したのと同時に「もしかしてピンクはものすごく人気がない？」と、ちょっと寂しくなりました。いや、買えるのはいいんですがなんだかねぇ（笑）。で、私の番になったので、「WSカラーください」と言うと、後ろで聞いていたであろう私のためにも、店員さんが丁寧に「すいません、色がピンクとオレ……」と言うので、「オレンジ」と言うのを待たずに「ピンクをください」といって買いました。やはり男の子は黒かね？　（う）

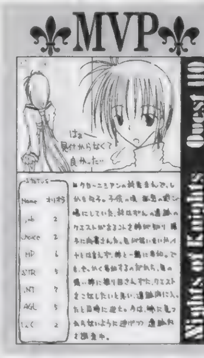
て話なんですけどね。で、そのキャンペーンの基本が、そのサルサを使ってパーティをしてね？　ってことで、毎年恒例のプレゼント交換会でイロイロと使わせてもらいました。1人で1日1ビン、平気で空いちゃうよ。食い過ぎです。でもねマジで美味しいの。多分、10個空いちゃったら自分で買っちゃうなぁ。クラッカーとかにあわせたり、ドトールのホットドックにかけたりと、あるとそっち系の食べ物には何にでもかけたくなります。ダイエットにもいいみたいなのでとりあえず食してみることをオススメします。笑。プレゼントで、まんまとはめられたかも。あとは……コート買いました。なんか一見貴重なんだけどちょっと変っていうお気に入りのスタイル。ブランドはこれまた2beauty：beast。さらにちょっとお直ししてもらって、一点モノになりつつありますってまだ仕上がってないけど。自分の好みのブランドって見つけるのが難しいから、なんとなく嬉しいのでした。バンバン買わなければ、そんなに高くはないしね、値段も。（魔）

Nights of Knights

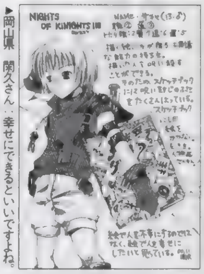
クエストナンバー110発表：160号発表

今回募集のクエスト110は「クローニシアンの双子の謎」でした。クローニシアン村に双子が多いのは、奇跡として扱われてきました。が、今回の調査で、子供を宿した女性が受ける聖なる儀式で、一定時間照射される青い光が双子の生まれる原因ではないか？　ということまで判明しました。それ以上は謎のママですが、同時に発見された古代文献の中に、双子を生け贄とする黒魔法の儀式に関する記述も見つかっています。これがなんらかの関係があるのは間違いないようです。

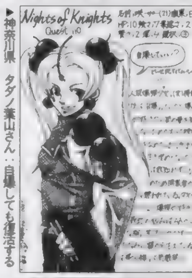
MVP



◀東京都　伯桧さん：基本的に調査中心のクエストだったため、頭はバッチリ、戦闘はサッパリ系のキャラが大活躍でした。とりあえず、隠し部屋に残されていた文献の調査で双子の兄弟の肉体に関係した儀式が行われていたのは確かなようです。双子、肉体、などというキーワードからあまり気持ちのいいモノではないでしょう？……。



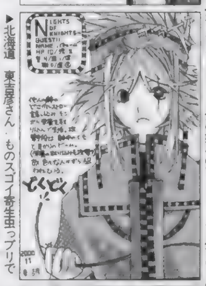
▶岡山県　関久さん：幸せにできるといいですよね。やっぱり。そんな技があるのならなおさら。



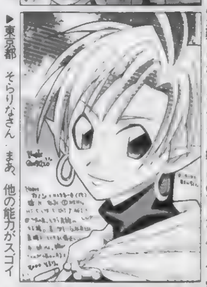
▶神奈川県　タダノ葉山さん：自爆しても復活する肉体なんでしょうか？



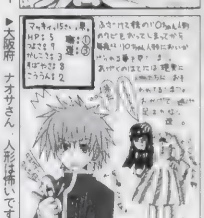
▶宮崎県　秋山たつみさん：首だけの存在にそんなこと言われても……。



▶北海道　東吉彦さん：ものスゴイ寄生虫っプリです。楽しいかはともかくかなり楽でしょうねぇ。



▶東京都　そらりなさん：まあ、他の能力がスゴイのなら、良いような気もしますが。



▶大阪府　ナオサさん　人形は怖いですよね。どうしたって。特に目がイヤです。



▶青森県　大統領と秘書さん：コスプレなんでしょうか？　本職なんでしょうか？



▶愛媛県　天海十流さん：不思議な力＝異質な力ですからね。疎まれたりもするでしょうし。



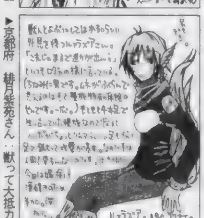
▶奈良県　海月さん：先に逝ってしまうのはツライでしょうからね。好きであるほど。



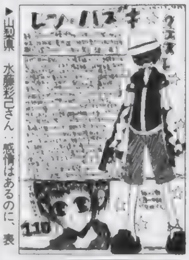
▶千葉県　ジリ貧さん：ファンタジーの世界だとそんなに珍しくないんですけどね。



▶宮城県　西風灼さん：危ないですよ　安全なクエストとはいえ。危険は隣合わせですし。



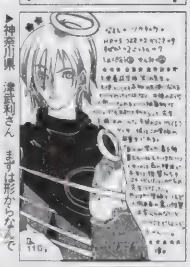
▶京都府　緋月紫苑さん：獣って大抵カワイイ顔をしてますからね。たまに怖いのもいるけど。



▶山梨県　水藤彩己さん：感情はあるのに、表情がないのはつらそうです。



▶北海道　TOMYさん：環境が違いすぎて大変でしょうねぇ。慣れないことは。



▶神奈川県　津武利さん　まずは形からなんですね、やっぱり。天使の輪が大変そうです。



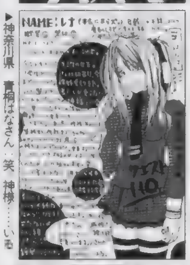
▶宮城県　しいなれいむさん：気づかないハズが無いんですけどね。笑。



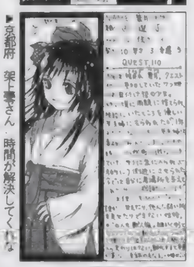
▶東京都　椅村Sさん：4字熟語ってもの凄い数、意味がありますからね。



▶山口県　喉吐山口さん：顔もメイクも強がりなんでしょう。ある意味度胸有るような。



▶神奈川県　青桐はなさん：笑　神様……いるんですねぇ。八百万の神なんでしょうか？



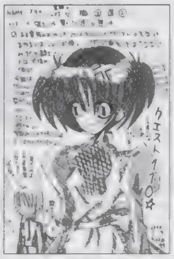
▶京都府　架上季さん：時間が解決してくれない問題もありますから。



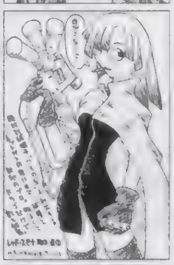
▶長野県　深月藍さん：そうやって強い人になっていくわけですね。



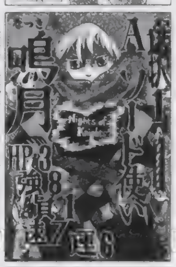
▶福岡県　来生循花さん：突然っていうのは理解できないですよね。イロイロと。



▶北海道　503&44さん：ゲームに負けた代償としてはかなりハードな……笑。



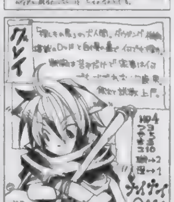
▶大阪府　雨宮五月さん：網を使う人は基本的に逃げられるのが嫌いな人だそうですから。



▶兵庫県　金城良さん　ピンチになるとますます冷静になるような感じです。



▶北海道　月珠さらさん：マスターとの関係が非常に気になるところです。



▶神奈川県　毛毋双乙さん：大な人はどういう風に説教するんでしょう？



まんが／斉藤和衛（イロイロ深く考えるともう……あの人たちは……）



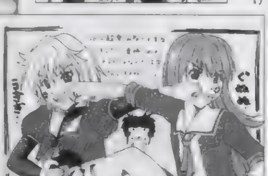
◀栃木県　マルガリータさん：大事ですよね。そういう細かい部分って。足音とか。



◀京都府　士師央大さん：つり目で信念がありそうなタイプに多いですよね。髪の毛ストレートで。笑。



◀広島県　セイジさん：戦闘のアクセスが早くなるだけでかなり違う？　その他はバッチリだったですから。

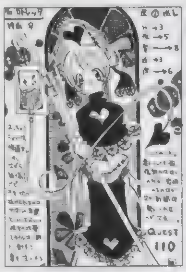


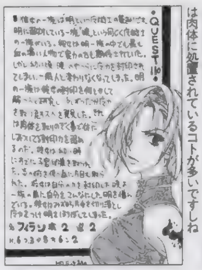
▲岩手県　夢音さん：いつも怒らないような人の方が怖いですからね。低い声になっただけでどきっとしますし。ため込んでいるモノもあるからなんでしょうか？

●突撃ラッキー4：貴方の好きな4桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもOK）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！　：さて、そんな突撃ラッキー4ですが、今回の当選は1枚！　数字は5301でした。編集部で勝手に設定したしめ切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、該当したハガキはなし！　ラッキー4で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。封筒でまとめ送りする人は封筒に書いてもダメなのです。1枚ずつ、住所と共に書いてください。

3管式プロジェクターでAVをやってる知り合いの家にお呼ばれしました。同じオーディオビジュアルの同好の士の中でも最年長の方で、シアターを備えた一戸建て構えてらっしゃるんですよ。ソニーのVPH-500QJ（BARCOのビジョン701というモデルも所有、未設置）というNTSC専用のプロジェクターで色んなソフトを鑑賞しましたが、130インチに480ｉというハンデもあまり気にならず、大画面の魅力も満点でした。さすがにこういうのを見てしまうと、物欲がたぎってきますね。とりあえず、三菱のLVP-2001をダブラー類なしで設置しちゃうのもありだよなぁとか思っちゃいましたね。まぁ、そんなでも100万以上掛かるであろうから、とんでもない道楽なんですけどね〜。　（ち）

ポイントリセットで〜す！　奴隷の王、決定です！　今回ちょっと長くなりましたが、キリのいい世紀の分かれ目にリセットしたかったんですよ。ペコリ。そんなわけで次号から心機一転です。正月だしね！　で、フジTVの「仕立屋工房」。あれはもう…構成がむかつきすぎ。デザイナーの卵さんがどんなに魅力的でも、あの次号に続く系の演出には「電波少年」もビックリだ！　なんか見るたびにおちまさとが嫌いになるので、もう見ないことにしました。あと、次のページで（ヨ）がワケの分からないサルサパーティについて書いてますが、これはKAGOMEさんが行っているキャンペーンのことです。KAGOME、サルサという1つ280円のザク切り野菜ディップなんですが、トマト、ピーマン、たまねぎ、ハラペーニョなんかがいい感じで混ざってて美味しいんですよ。そのサルサをインターネットで申し込むと先着2千名様に10個ずつプレゼントっていうのがあって、編集部の多くの人間が応募した結果、編集部中がサルサで満たされたっ


◀茨城県　白木桃香さん：戦闘開始してしまえばどうにでもなるということですね


◀福岡県　明乃まみさん：かなりハードです。封印は肉体に処置されているコトが多いですしね

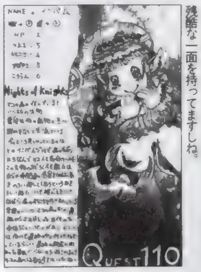

▲宮城県　市藤にたかさん：パンチラにも段数が！

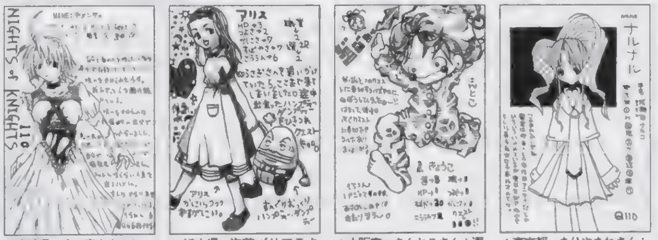
▲熊本県　水城キョウさん：大事ですよね。

▲京都府　緋月紫苑さん：スゴクシンプルな戦いに？

▲東京都　祥人さん：鏡のようなモノなんでしょうか？


◀茨城県　YUNさん：その夫と子供を奪ったモノに復讐は考えないんでしょうか？

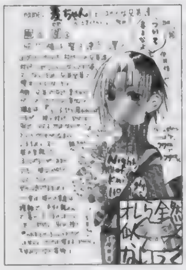

◀京都府　宮本みきこさん：ファンタジーの住人は残酷な一面を持ってますしね。


▲宮崎県　青い車さん：シャレになってないですよね。

▲栃木県　海苔ゴリアテさん：もうそれはそれは不思議。

▲大阪府　さんとこさん：遅刻厳刻？　なんでしょうか？

▲東京都　まりやまねさん：寝癖もココまで来れば……。


◀大阪府　あーやさん：ムチャクチャ心配してるんでしょうね。そう見えませんけど。


◀岩手県　藤貴日雨露さん：腕や顔に入っている文様が印象的です。刀にもありますし。

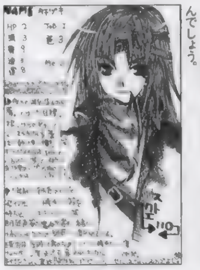

▲東京都　ゆきねさん：便利そうですよね。

▲秋田県　天野雪那さん：正義を全うするのは難しいです。

▲東京都　匿名　希望さん：助けてくれるでしょう。

▲新潟県　とりさん：酒とたばこ。どちらも取りすぎは…。


◀福島県　ユズコさん：なんで嫌いなんでしょう？しつこかったりしたんでしょう？


◀鹿児島県　染倉司さん：イロイロ中途半端だったんでしょう。


▲埼玉県　湖屋点子さん：神がそばに感じられれば……。

▲東京都　たくあんさん：ステキですね。運も大事です。

▲兵庫県　ねこ丸さん：期間限定呪いは大変です。

▲香川県　H・制作所さん：切り札ですねぇ。かなり。


◀東京都　町々ちやさん：見ない＝見えないではないですからね。大事です。


◀神奈川県　やぐ敦さん：人間とは全く違う生態系なのでしょうねぇ。


▲神奈川県　ユドウフさん：それで使えるのでしょうか？

▲東京都　バームクーヘンさん：むかつきますね。それ。

▲茨城県　機巧さん：でもそれはそれで格好いいような。

▲東京都　Chakiさん：常に怒ってる感じでしょうか？


◀茨城県　くぼたんさん：家が持ちませんよねぇ。テントとかに寝ないと。


◀愛知県　名古屋の妹さん：ネットワークにアクセスする方法としてはスバラしいです。


▲大阪府　みかんさん：マメなんですね。自分で帽子作り。

▲宮崎県　かんかるさん：奉行の仕事は非常に多そうです。

▲鹿児島県　猫ノ都りとるさん：小物なら時間も掛らない？

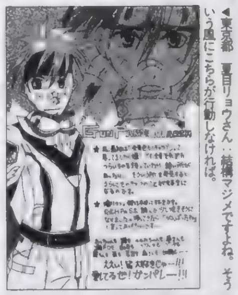
▲神奈川県　トモナリさん：小学生で携帯……。

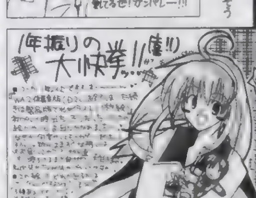


まんが／大阪府　ナオサ（キサマですね。こういうときに限って甘えてくるんですよ）


◀東京都　吉良さん：最近はBSアニメとか増えてますしね。映らない地方も多いですが。


◀奈良県　龍奈さん：可愛ければOKですよね。イロイロなタイプがいた方がステキです。


◀東京都　夏目リョウさん：結構マジメですよね。そういう風にこちらが行動しなければ。



▲青森県　せんづき千春さん：スゴク細いけど気になりますもんね。絶対に3枚見ないと気が済まないっていうか。しかもあの体験版……かなり遊べましたしねぇ……。

タカラからホビー扱いで発売されたクールガール。期待していた通りの稼動とプロポーションを実現していたのはいいけど、足首の部分がブーツと一体化している。つまり着せかえることは前提としていない商品ですね。ホビー扱いなのでこれは仕方ないにしても、せめて裸足の足首はオプションで付けて欲しかったところ。全身黒づくめの1人だけ値段が高い人（箱捨てたからナンバー忘れた）を買ったのですが、コスチュームのピッチリさが脚の可動を妨げている？　無理に動かすとシワが出て安っぽくなるし。銃を構えたポーズはGＩジョーよりもカッコ良く決まるのに。一番普通っぽかったアーミー風にすれば良かった。ブーツが大前提というのは、どうにも融通きかない。（ほ）

DC ムダなこと ing DO

最近はＤＶＤにも「隠しコマンド」と言うやつが存在するらしいですね。特定のコマンドを入力したり、ある一定の操作方法をすると、おもしろい画像なんかが見られるようです。最近では「ＩＤ４」を買ったら説明書に「隠しコマンド」が書いてありました。つーか、普通に説明書に書いてあったら隠しても何でもないような気がするのですが……（笑）。まぁ、そのやり方は確かに読まないとわからないものでしたが。で、新しいＰＳ２にはＤＶＤ用のリモコンが付属してるようです。が、ＤＶＤの再生ソフトが内蔵されているせいか、メモカ別売り。リモコンなくても何とかなりますが、メモカがないとゲームがセーブできない。でも、メモリーカード無しでＤＶＤを見られるのはちょっとうらやましい（笑）。（う）



特選ゲームソフト発売日リスト

12月23日～2001年1月12日

●DREAMCAST
現在発売中
・「探偵紳士DASH！」¥6,800 アーベル
・「SONIC SHUFFLE」¥5,800 セガ
12月28日発売
・「カードキャプターさくら 知世のビデオ大作戦」¥5,800 セガ
・「サクラ大戦・キネマトロン 花組メール」¥2,800 セガ
1月1日発売
・「デ・ラ・ジェットセット（ドリームキャストダイレクト専売）」¥5,800 セガ

●GAMEBOY
現在発売中
・「グランディア パラレルトリッパーズ」¥4,500 ハドソン
・「ハムスター倶楽部２」¥4,300 ジョルダン
1月1日発売
・「桃太郎1→2」¥4,300 ハドソン
・「あにまるぶりーだ～4」¥4,800 Ｊウイング

●WONDERSWAN
現在発売中
・「TERRORS２」¥3,980 バンダイ

愛こそすべて

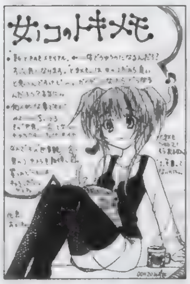
KAGOMEのサルサパーティ（イベント）に編集部のみんなが参加。ビバ・サルサ！（ゴ）

編集部って冬でも常夏な感じなので、みんなＴシャツで仕事してます。朝メシを買いに近所のドトールへ、なにげなくそのまま外に出たら、すれ違う人に変な目で見られました。店員のねーちゃんもキョトンとしてました。帰りにイヌにもワンワン吠えられました。…そ、そんなにおかしいですかー？ その後、編集部に届いた大量の「サルサ」をパンに盛りつけ、頂きました。とてもおいしかったです。ありがとうKAGOMEさん。

ゲームソフト激論座談会！

「すいません、ＰＳ雑誌に質問するようなコトじゃないと思うんですけど、DCのネットワークRPG『ファンタシースターオンライン』ってDC本体を購入してまでプレイした方がいいですか？ 床部の人ってやります？」東京都 黒川マニトゥさん：

魔：うぃっす。「PSO」前号も書いたけど、いいよ。家庭用のネットワークRPGとしてはもう、手放しで誉めてあげたいくらい。あのモデム、あのシステムで、あのグラフィック。もう……作った人がエライって感じ。
う：キミのやってるの横で見てたけど……楽しそうだよね。というか、チャットしながらRPGってチャットもRPGも楽しいんだから、2つ合わされば スゴク楽しいのは当たり前。
ち：業界期待の新ジャンルですしな。でもDCを新たに買ってまでプレイした方がいいかと言われたら……？
魔：そうだねぇ。そこまで……じゃないかなぁ。あ、でもお金を持ってる大人はいいかも。正直、まだ、手続きの煩雑さとか、通信費の関係上、時間をお金で買わなきゃイケナイとか、とにかくお金に対してある程度余裕がないと楽しめない部分が多いし。



◀熊本県 水森亜希さん：気になりますよね。ただ、「アンジェリークトロワ」の〇〇〇はOKな人もいるわけで…。バランス調整は難しい気がします。

う：なにそれ？ NTTのせいで通信費が高くて、常時接続のフレッツISDNとかもまだそれほど普及してなくて、テレホの時間帯は混雑してててってのは判るけど。
魔：あのね、それこそ、何時間もプレイしてイロイロレベルが上がったにもかかわらず、バグで一瞬にして画面が止まってしまったりってことがあるのよ。それは「PSO」のせいというよりも、現在の通信環境のせいって部分が大きいのね。この辺、定額で、しかも安い通信料で遊んでるのならそれほど文句は出ないと思うけど、現状では「ワザワザそのためにお金を使ってプレイしてるのに」って意識が強くて、やってられなくなっちゃうと思うんだよね。
ち：まあ、通信環境が改善されてもそういうバグは無くならないとは思うんですが、家でＰＳのゲームをプレイしていてもこれまで同じようなコトは起こったワケで。
う：コントローラ投げたりとか？
魔：そう。そういう投げだしちゃう部分を考えたときに、お金的な負担が大きいって感じるうちはキビシイかなぁって。
ち：そうですな。学生さんとかが食べるモノを我慢してまで通信費を払ってプレイしたのに、それがおじゃんになったんじゃ仕方ないですからな。
う：だからお金に余裕のある人か。
魔：なんとなく金持ちバンザイでイヤだけど、最初のうちはそういうバグも多いだろうし（なんてったって家庭用初なんだから）、DC本体を買ってまでプレイをオススメはできないかなぁ。実際にオレはこういうネットワーク系好きだから買うし、プレイするけど……キミらやらないでしょ？
う：うん。だってオレ、テレホも入ってないし。手続き面倒くさいし。お金かかっちゃうもーん。
ち：同じく。ゲーム性はさんざんプレイした、しかも今もプレイ中な「ディアブロⅡ」とあまり変わりませんしな。
魔：違うもん！ 確かにネットワークで他人と遊べる部分はちょっと「ディアブロⅡ」っぽいけど、ＩＰで遊ぶ分にはちゃんといい感じで「PS」シリーズになってるもん！ ってまだ最初のところしか見てないから（まだ製品版発売前）中盤以降は自信がないけど。
う：トライアル版やったんだよね？
魔：やった。致命的なバグもいくつかあったけど、それが全部無くなってるかは心配。笑。でも無くなってれば現時点で最強。
ち：って家庭用のネットワークRPGって他に比較対象ないし。
魔：ううん……本当はDCで既に発売されたソフトの中でネットワークRPGもあった……。
う：あまり話題になってないってことは……。
魔：うん。まあ、本格派の家庭用ネットワークRPGは世界初ってコトで。



◀岐阜県 宮田あづみさん：そうですよね。浮いてる人とか、その辺るポーズもイロイロでしたよね。並べたとき、その格好良さもパーティキャラ選択の要素。

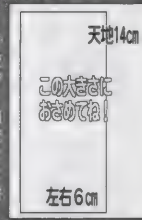
「WSCを買ったんですが、なんか画面が暗いです。ずっとこのままだと目が悪くなってしまいそうです。どうにかならないんでしょうか？」千葉県 ヌードルさん：

魔：暗いですね。
う：暗いよ。
ち：防衛策はとにかく明るい場所でプレイするってことくらいかな。
魔：そうなんだよね。お父さんお母さんは要注意かも。かなり画面が暗いから、明るめの蛍光灯の下でプレイさせないと。特に小学生は注意。頭悪いから。
ち：って子供なんですから仕方ない気が……。
魔：ちゅーか、オレは頭悪かった。小学生の頃、蛍光灯の豆球の下で親に隠れて小説とかマンガを読んだせいで目が悪くなったからね。
う：バカですな。
魔：キッ！ キサマだって同じようなもんだろう！
う：オレ遺伝だもーん。いつの間にか悪くなったんだもーん。親も妹も目が悪いもーん。
魔：キッむかつく！
ち：威張るようなことじゃないですな。とにかく、長時間のプレイの時は特に、気を付けないと。
魔：懐中電灯を布団に持ち込んで、その光の下でWSCはやめようね。
う：ってそれはGBCだって同じ。
ち：そうですな。画面が暗いとかそういうレベルじゃなくて、暗い部屋での携帯ゲームのプレイは控えた方がいいですな。

お笑い 4コマ道場

ＤＰＳとはゲーム専門誌最強の４コマ掲載誌です。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。いいですよォ！（魔）

４コママンガ（いや、３コマでもＯＫなんですが）随時大募集中！ 例のようにハガキ（１枚１作品）に天地14cm、左右６cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらＰＳの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、スペース獲得はドンドン増える？ しかもその場合、イラスト採用の５ポイントに加え、ＤＰＳ規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！ スゴーイ！ こりゃもう、送らないとソンだね！ ソンというか送ると得！ いいですよ。特に一発ネタ系は早い者勝ち。とにかく思いついたら送るのです！ 毎日メモを持ち歩いてネタを書き込むようになったらこっちのモノ！

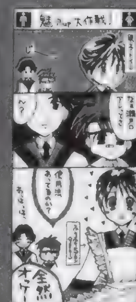




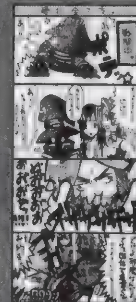
▲自在さん：気を付けないとイケナイですよね。笑。



▲兵庫県 ひゃくはらさん：大きくなるとか……もこもこと。



▲神奈川県 猴司さん：あっていても、それがあっていたとしても。



▲秋田県 天野雪弥さん：ガチャガチャうるさいです。



ったので、「ロボットセット」に決定。エムロード社製のACとセットにしてもよかったんですが、なんとなく違うものを選びたかったので、「攻殻機動隊」の主人公、草薙素子さんのフィギュア（フチコマ付き）を購入し、「サイバーセット」となりましたです。編集部へ戻ると（ハ）さんが、「今回は（コ）さん用に選んだんですよ」って笑いながら言っていたのでちょっと警戒。なぜなら初参加のときの（ハ）さんのプレゼントは「革のムチ」だったからです。そしてメンバーが集まり、パーティがはじまりました。私のプレゼントは編集Ｍへ渡り（彼のプレゼントはデ・ジ・キャラット詰め合わせグッズ）、私には（た）さんのプレゼント、MS IN ACTION!!シリーズのデカイ「ビグザム」と同スケールの「ガンダム」で、「これって戦争なのよねセット」。かなりデカイです。ありがとうございます（笑）。そして（ハ）さんのプレゼントの中身は……「スパイダーマン」のコスプレ衣装でした（笑）。これを着て横で仕事してほしかったのか？（コ）

★ずっと前号流用注意：ペンネーム（＝ＰＮ）などの関係上、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やＰＮ変更、本名の同姓同名、同県同ＰＮなどイロイロあるのですが、そのせいで「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL、ＰＮと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②：住所変更（TEL含む）、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです）。最近特にハガキウラの住所の無いモノ多いです！ 気を付けて下さい。

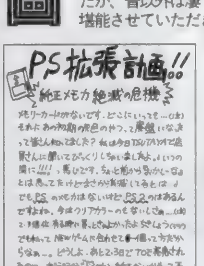
久しぶりにドルパに行ってきました。ボークス主催のドールメインのイベントですな。今回は、新型の可動素体が販売されるということで注目されていましたが、ふたを開けてみると、午後には並ばずに購入できて、あっけなかったかな。まだ半分も残ってましたし、売れ線は限定ドール中心のようでした。それはともかく、カスタムドールも盛り上がっているらしい（?）ので、これほどまで限定ドールなどに人気が集中しているのが不思議なのですが、世の中面倒くさがりやが意外に多いらしいですなぁ。着せ替えたりして、自分なりのカスタマイズをして楽しめることこそがドールの醍醐味なのに。ボークスも限定ドール商売は、ほどほどに……と思うことしきりです。（ち）

今年もやってきましたプレゼント交換会！ このイベントは編集部の各人それぞれが購入したプレゼントを交換しあうという毎年恒例のイベントなのだ。プレゼントの内容は基本的に自由で、5000円以上のものならなんでもOK（ただし、食べ物や動物はダメ）。くじ引きでプレゼントが誰に渡るかを決定するので、誰に何が当たるかはわかりません。まあ、もらってうれしいと思われるものを選ぶが吉でしょう。なのでプレゼント選びには、やはり秋葉原に行きます。なぜって、参加する人のほとんどがアレな人で、アレな人がよろこぶものがあるトコロは？ といったら「アッキハバァ〜ラ♪」でしょう。ていうかオレがほしーと思うもの買えばいいんじゃんって感じ。で、プレゼントは1品ものならいいんですが、2品ものの場合はなにかコンセプトを決めてます。前年はベレッタM93Rのエアガン＋S.T.A.R.S.の帽子＋追跡者のお面（自作）で「バイオハザードセット」にしました。今年はというと最近発売した「AC2」のジオマトリクス社製ACアクションフィギュアが目にとま

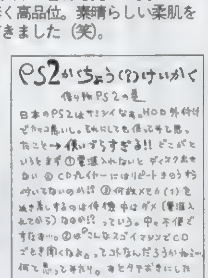
PS拡張計画

PHILIPSのポータブルCDP買いました。約70ポンドの1万円少々という価格。まぁ悪かないけど、音質だけとればソニーの方がいいかもね〜。まぁ、伊達と酔狂ですよ。（ち）

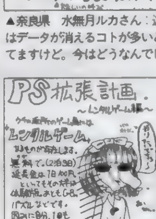
12月1日から本放送の始まったBSデジタル放送。拙速すぎたのか、準備期間があまり短すぎたのか、色々と問題が起きているようです。とくに、対応AV製品が顕著で、D-VHSデッキで録れたり録れなかったりとか、早速チューナーとデッキを導入している知り合いによると、ちゃんと録れてるか気になって気が抜けないそうです……（笑）。で、試しにハイビジョン放送された番組を通常放送画質にダウンコンバートしてDVで録画した番組を見せて貰いましたが、音以外は凄く高品位。素晴らしい柔肌を堪能させていただきました（笑）。



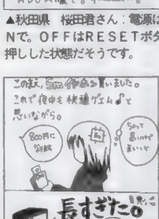
▲奈良県　水無月ルカさん：違法モノはデータが消えるコトが多いと言われてますけど。今はどうなんでしょう？



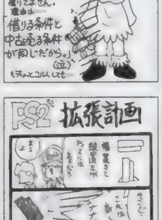
▲秋田県　桜田君さん：電源は常にONで。OFFはRESETボタンを長押しした状態だそうです。



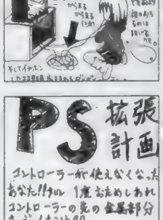
◀埼玉県　封留さん：お金かかりますよね。ゲームという趣味は。



◀新潟県　洞川はゆさん：そうですよね。夜1人でプレイするときは必須ですね。



◀徳島県　TUシカさん：冷却性がいいとかあればアリなんでしょうけど。



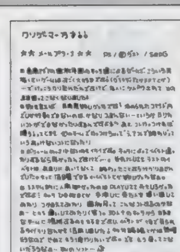
◀宮城県　ISWさん：接触って大事ですから。何事も基本ってコトで。

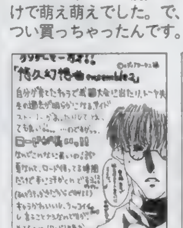
クソゲーマー万才

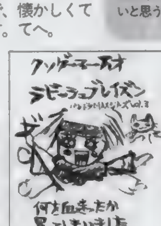
TVの映像回復に伴いビデオも復活。やはり便利ですなコレ。（う）

今年の年末は特に「ベスト版」の発売が目立ちますね。まぁ、おもにPSのソフトなんですが……。で、私が買ったのは『ウルフファング』。もともとアーケードゲームからの移植で、4年ぐらい前にPSで発売されたものです。4種類のパーツを好きなように組み替えて自分の好みのロボットを作るシステムが勢かった。ゲーム自体は横スクロールの難易度の高いACTだったような……当時としては（ゲームセンターには8年ぐらい前）そのシステムだけで萌え萌えでした。で、懐かしくてつい買っちゃったんです。てへ。

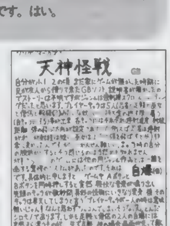
久々に遊んだ「ウルフファング」楽しかったにゃ〜。で、このゲームを開発したのはデータイースト。その昔は「トリオTHEパンチ」や「エドワードランディ」といった個性の強いゲームを発表しました。私個人としても好きなメーカーのひとつだったんですが、最近はゲームセンターであまり見かけませんねぇ（苦笑）。その昔は2本のレバーを使う格闘ゲームのはしり（?）ともいえる「空手道」にはお世話になりました（笑）。その後はA・RPG風の「ダークシール」にハマりました（これは「2」も発売されましたが、やはり1作目がいい）。ゲームセンターで気に入って、ずっと移植されるのを待ってましたが結局されずに、ついに基板に手を出してしまったほど気に入ったゲームでした。「データイーストミュージアム」とか発売されないですかねぇ〜。あの時代のデコのゲームにはファンが多いと思うです。はい。


▲宮城県　槻来らみーさん：興味を引かれる部分は多々あったんですけどね。


▲山形県　美月さん：むう……弊社ソフトなだけに申し訳ないです。欠点ですよね。

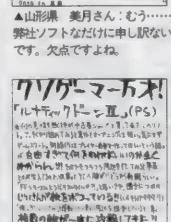


▲宮城県　BQさん：血迷って買える値段なのが素晴らしいわけで。「2」いりませんか？

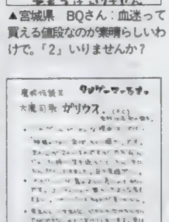


▲兵庫県　じゃじゃさん：イロイロな矛盾があって逆に楽しかった覚えが……。

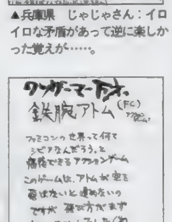

▲大阪府　バカ丸さん：ふとたまにやりたくなりますよね。おしゃれなゲームの走り？



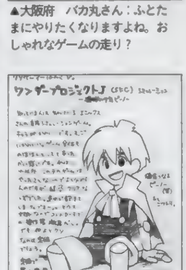
▲千葉県　秋月葵さん：その辺のバランスは大事ですよね。RPGですし。



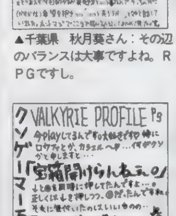
▲秋田県　天野雪那さん：当時はそんなゲームばかりでしたよね。理不尽な難しさ。



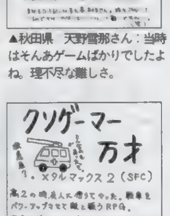
▲宮城県　BQさん：そうですね。クリアした人、いたんでしょうか？　編集部でも……。



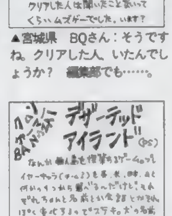
▲岐阜県　宮田あづみさん：あの値段の下がり方は劇的でしたよね。忘れられません。



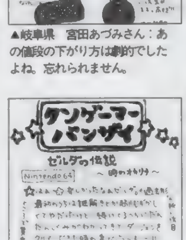
▲石川県　AYAMEさん：説明書とか「はじめて物語」くらいは……読んだ方が。



▲京都府　くらのすけさん：楽しいゲームでしたよね。プレイ方法で難易度が全然違うし。



▲東京都　水無月英介さん：当たり前ですね。調査しましょうヨォ。指命なんですし。



▲東京都　ペコさん：まずは仲直りしませんと。そしてどんなことをしてでもROMを……。

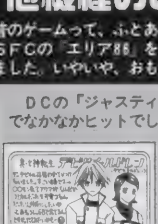


まんが◇京都府　土師央入：でもこういう格好、ハムは平気ですよね　一つ間違うとアレですけど

他機種のことも話したい

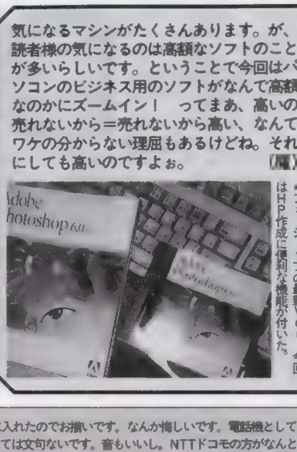
昔のゲームって、ふとあるときやりたくなります。この間はSFCの「エリア88」をやりたくなって、引っ張り出してきました。いやいや、おもしろかったっす。（う）

DCの「ジャスティス」は予想外におもしろかったんでなかなかヒットでした。エディットキャラを作るモードが例によってあるのですが、ボードゲームでしかも4人まで同時にプレイできるのは楽しい。なによりPS版よりACTが苦手な人でも強いキャラを作れるようになっているのがいいですね。覚えられる必殺技もある程度自由に選択できるし。ふむ、このソフトでしばらくは楽しめそうです。『ギルティギア』も楽しいといいなぁ。で、WSカラーですが思ったより画面が暗くてガックシ。GBカラーの方が見やすいような……。片方は何年も前のハードなのに。ちぇ。なんかくやしい。


▲神奈川県　ゆりさん：GBカラーじゃないとダメなようです。中身はフツーな感じ。

パソコン買って何をする？

気になるマシンがたくさんあります。が、読者様の気になるのは高額なソフトのことが多いらしいです。ということで今回はパソコンのビジネス用のソフトがなんで高額なのかにズームイン！　ってまあ、高いの売れないから＝売れないから高い、なんてワケの分からない理屈もあるけどね。それにしても高いのですよぉ。（魔）



◀フォトショップの最新Ver．今回はHP作成に便利な機能が付いた。

世界最高のフォトレタッチソフトと言って間違いないアドビ社のグラフィックソフト「フォトショップ」はその機能もさることながら価格も高額です。約10万円。どひゃーん。さらに、年に一回くらいあるバージョンUPのたびに2〜3万円払います。つまり、買った後も維持費がかかるわけ。バージョンを上げなきゃいいじゃんって意見もありますが、バージョンUPは大抵、イロイロと性能が上がるから、しないよりもした方がステキなのです（たまに処理が最新のマシンに合わせられてしまって、旧タイプのマシンでは遅くなってしまって、スピードダウンすることもあるけど）。それにしても高い。オレはそのソフトが無いと仕事にならないからちゃんと毎回お金を出してるけど、違法でコピーが出回るのもわからないでもないもの。が、しかし、コピーは確実に犯罪…。げっ続きは新世紀に。

テーマは「1月の呼び方」。どうして欧米のほとんどの国は、1月を英語のジャニュアリーに近い言葉で呼ぶのか？日本の正月って？　元旦からひけらかせる雑学です。（だ）

欧米のほとんどの国では1月を英語の「ジャニュアリー（January）」に近い言葉で、昔から呼んできました。ジャニュアリーとは、古代ローマの神である「ヤヌス（Janus）」から来た言葉で「ヤヌスの祭り月」という意味も持っています。このヤヌスという神は、ふたつの顔を持ったいわゆる「双面神」で、門などの守護神です。そういえば二重人格の少女が主人公の「ヤヌスの鏡」というドラマがありましたね。それはさておき、ローマ最大の政治家ユリウス・カサエル（ジュリアス・シーザー）が、それまでの暦を廃止し、今の暦に近いものを制定したのは、前46年のこと。このとき彼は、1年の最初の月の守護神

雑学の王子様

にヤヌスを選んだのでした。門、つまり出入り口の神が1年の出入り口の神となったわけです。さて、話は日本に移りますが、「正月」という言葉は、すでに「古事記」の時代からありました。序文に太安万侶（おおのやすまろ）が「和銅五年正月二八日」と書いていることから、それがわかります。それ以前のことは現存する記録がないのでわかりません。ともあれ、日本の正月というのは、その年の豊作を祈る儀式であったことはたしかなようです。農業国だった昔の日本では、正月になると、まず神々にお供えをし、それをみんなで分けて食べるのが「正月の食べ物」でした。最初の頃は、鏡餅、昆布、エビ、干しアワビのようなものだけでしたが、そのうち重箱に入った煮しめなどが作られるようになり、それが「おせち」になったのです。では次回！

メモリースティックウォークマン付きの携帯（auのC404S）をゲットしました。が、（う）も手に入れたのでお揃いです。なんか悔しいです。電話機としてはあまり使う気は無かったので、実用性よりも、買ったことを自慢するのが楽しみだったのに。むう。オレの真似ばっかりしやがって。実際に使ってみましたが、製品としては文句ないです。音もいいし。NTTドコモの方がなんとなくチャチイ感じだったなぁ。唯一ヘッドホン端子接続部分のゴムパッキンが弱そうなとこくらい。でもマジックゲート対応のメモリースティックへ音楽を書き込むのに一苦労。専用のリーダーライターが別売りなんだもの。携帯自体をパソコンに直でつながるようにして欲しかったなぁ。（魔）

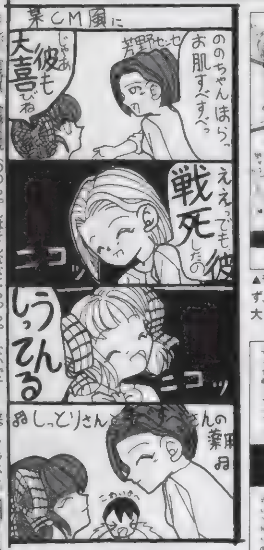
■魔王33才くん：爆裂バカライター元締め 職業ムダ使い。auの携帯ウォークマン買いました。音はよし。

■犬くん：働くときは本当に良く働く彼。プレゼント交換会楽しかったですよ。コスプレ衣装とかあったけど。

■バオウ中■くん：自分好みのゲームなら怖いモノなし。いいよねぇデスクトップも買っちゃえ！

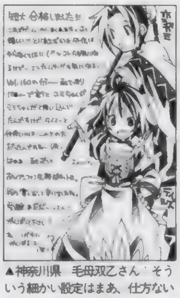
■ほや入田■くん：卑劣なゲームプレイなら天下一。結構楽しそうにゲームしてるよな。家で。1人で。

■うきさくん：DC「ジャス学」すごろくがなかなか楽しいです。格闘下手でもいけるけどね。



まんが・宮崎県 芋野芋航（ののちゃんはそんなにちっちゃくないです！ 笑）・イラスト


▲青森県 まつばささん：とりあえず、システム的に楽しめる部分も大きいですよね。

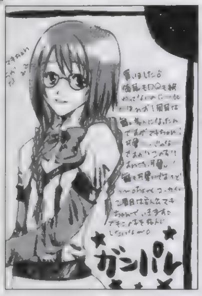

▲神奈川県 毛毋双乙さん：そういう細かい設定はまあ、仕方ないですよ。気づかなくても。



▲宮城県 蘭丸さん：攻略本は最後的に出ないようです。たまには自力でやり込むのも◎？



▲高知県 サチ広さん：お姉さんのパワーは通常の3倍ですから。って通常って？


◀神奈川県 ユキさん：その気が済むまで何度もプレイするのがいいような。笑。

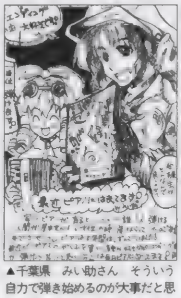

▲宮城県 江本聖さん：そうですよね。その辺は確実に進んでますよね。知らない間に。



▲福岡県 来生侑花さん：確かに一時期、ゆひー色だったときもありましたねぇ。

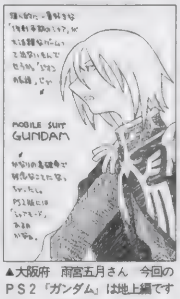


▲神奈川県 津武利さん：妙にシャキッとする気もしますよね。汗も出ますが。


▲千葉県 みい助さん そういう自力で弾き始めるのが大事だと思います。楽しく。


◀宮崎県 ひなせさん：そうですよね。ちょっと高いですよね。どんなに内容が良くても。

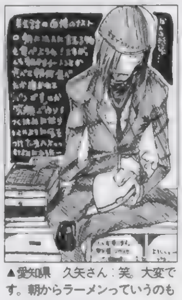

▲和歌山県 久作さん：未プレイな人には発売は歓迎されるモノなんでしょうけど……。



▲大阪府 雨宮五月さん 今回のPS2「ガンダム」は地上編ですから……次回は？



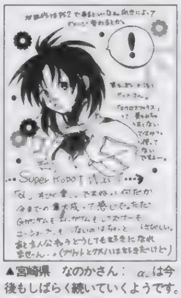
▲神奈川県 狼司さん：さすがにキビシイですよね。SNK以外からソフト出ませんし。


▲愛知県 久矢さん：笑 大変です。朝からラーメンっていうのもちょっといい感じです。



▲大阪府 ナオサさん：頭や首が涼しいのは冬はアレですよね。手入れは簡単ですけど。


▲岩手県 RISAさん：ちゃんと個性として、魔法が不得意とか設定されてますからね。


▲宮崎県 なのかさん：αは今後もしばらく続いていくようです。まずは「外伝」に期待？


▲大阪府 鯖田ユキさん：うちの人間もかなりの数がダメージ受けてました。ゲフ……。



▲北海道 TOMYさん：たまに見たくなるゲームってありますよね。戻るっていうか。

▶宮城県 楓来らみーさん：希望者は多いと思うんですが。ただ、それだけでもダメですからねぇ。その辺どうなんでしょう？



◀大阪府 鯖田ユキさん：待望の彼女がこんな形で！ キチンと本編に登場するのはいつのことなんでしょうか？





▲福岡県 風森久禰さん：セリフによって微妙に色気が違いますから。お気に入りセリフ集とか作ったりして。



▲神奈川県 タダノ葉山さん：トーンがあってもなくても、その人の思いによってハガキって変わりますからね。

奴隷の趣味

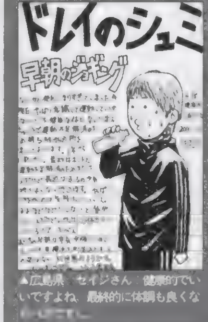
趣味のせいで危険な目にあったことは…あ、スキーをしてたとき吹雪が酷くなって、5kmぐらいの普通の山回りのコースの途中で遭難しかけたことかなぁ。視界ゼロってのはまさにそれ。顔が痛くてたまりません。いつもなら5分とかで籠に着くのに。（魔）

「こないだ行きつけのモデルガンショップで予約していた限定モノの銃を購入し、自宅に帰る途中、チーマーっぽい人たちに囲まれて買ったばかりの銃を奪われてしまいました。5人に囲まれては仕方あり

っていったあたり……ミリタリーファンなら、自分で買えよ。もう」大阪府 黒川喜一さん：

どんなに自分の腕力に自信がある人でも男5人に囲まれちゃどーしょうもないですからねぇ。お金を盗っていかなかったあたり、多分同好の士なんでしょう

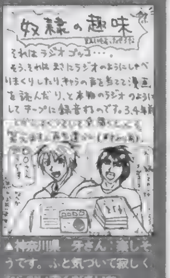
なくて良かったですけど、同じ趣向を楽しめる人間同士なんだから、そういう手段をとらなくてもその欲求は何とかなったんじゃないかとも思っちゃいますよね。人数に任せようが何しようが、脅してモノを奪うコト自体は犯罪なんですけどね。お金を盗らなかった良心があるのなら。



▲広島県 セイジさん：健康的でいいですよね。最終的に体調も良くな



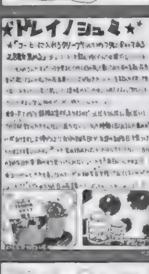
自分自身のポイントがアルのはいいですよね。わかりやすいですし。

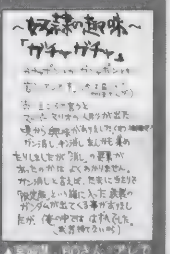


▲神奈川県 牙さん：楽しそうです。ふと気づいて寂しくならないでくださいね。

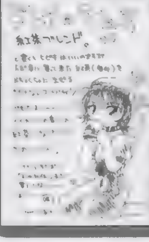


◀神奈川県 総一郎さん：つまみが無いと内

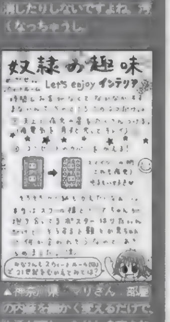




▲宮城県 BQさん：アレで消したりしないですよね。汚くなっちゃうし。



◀山形県 あけこさん：ますくなることもあ



▲神奈川県 マリさん：部屋の内装を細かく変えるだけで、生活が変わったりしますよね。

今度のWS版ではそれができなくなっているといいですねぇ〜。そして『■』もちょっと楽しみです。あと、「ワイルドカード」も。WSオリジナルゲームなのでかなり期待してます。おっと「ロマサガ」を忘れていました（笑）。SFC版ではかなりやりまくりました。なんかバグっぽいところや、不条理なところもあって未完成な印象を受けたのですが、逆にそれがおもしろかったりします。むしろそんな部分がちょっとでもないと「ロマサガ」じゃない！」と言ってしまいそうで（笑）。経験値稼ぎをしようとしてプレイ時間を重ねると、先の町や村へ進んだときにもう別のキャラがイベントをクリアしたことになっていて、なにも起きないのは悲しかったなぁ。でももう1度最初から別のキャラで始めるとイベントが起こって「おお！」と新しい発見があるのは新鮮でした。いやいや本当に楽しみです。ガラハドくんもいるといいな……（ニヤリ）。（う）奪うのね？ 剣を奪うのね？ そうなのね？（魔）

奴隷ムダなこと DO・DO

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？ ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？ と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者様同士のファンコール（このハガキは何々さんへってヤツです）ですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。パッと見える大きいところはネタで。お願い。ね？

ライターリスト

■ちくちりくん：エロ専属決定でなんとなくいるね。まあ、エロも月刊化ですから大変なのでしょう。

■ハム彦くん：喫茶宮田のマスター。かなりコーヒーを入れてくれるようになりました。もっとー。

■だいめいくん：たまに病気なのか病気じゃないのかわからなくなります。プレゼント交換いるし。
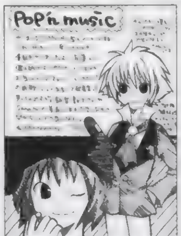
■ゴータくん：DPS唯一の超スーパーゲーマー。喫茶宮田バイト……終電に乗るためにタクシーで駅まで。

■ぴかりんくん：オレ以前「本社に苦情電話するよ」って言ったらもう来なくなったなぁ。

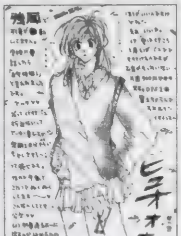
目的のピンクを手に入れられてウキウキのWSカラー。さっそく「FF」をやってみると思ったより画面が暗い……。うちは蛍光灯の光が弱いのかな？　と思ってGBCをやってみるとそうでもない。まぁ、全然見えないというほどでもないんですが、GBCより見にくいというのは残念でした。まぁ、発色は綺麗なんですけどね。それに「魔人学園」などといった、白黒のゲームをやると画面が大きくてちょっと得した感じです（笑）。まぁ、なんだかんだ文句を言いながらも「FF」はやるでしょう。むちゃくちゃ懐かしいし（笑）。しかし、13年前のゲームとは思えないぐらい今遊んでもよくできたシステムです。まぁ、メッセージのスピード調節や戦闘中攻撃を指定した敵キャラが死んだ場合別の敵を攻撃してくれる……といった細かい調整はなされているようです（オプションでそれらをできないようにすることも可能・笑）。第1作目は一応クリアしたのですが、次に発売されるであろう「Ⅱ」は実は途中までしかプレイしていない……だって味方を攻撃しても成長するなんて（笑）。

最後奴隷ー：奴隷のページの間違いを探して下さい！　見事当たった人はスゴク褒められます

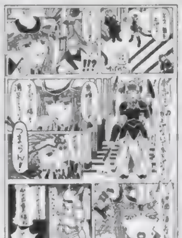

▲新潟県　綾崎新さん：どうなんでしょう？　髪の毛の色ってそんなに気になりますか？

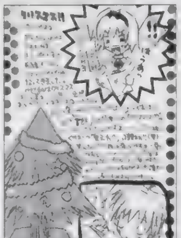


▲大阪府　みかんさん：アーケードだと確実にプレイ感覚が違いますよね。

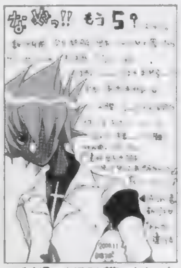

▲岩手県　エリさん：自然の驚異って怖いですよね。昨日の夜まで静かだったのに……。

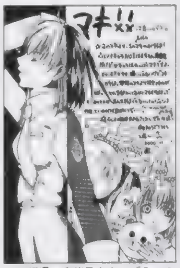

▲鹿児島県　みなみのさん：どうしたって仲間は揃えたいですよね。揃えられる数ですし。

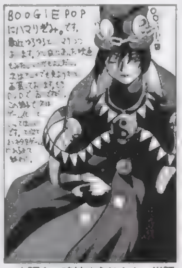

▲福井県　バミ懇冴さん：評価性にミニゲームを導入してもいいかも……良くないですね。


▲東京都　水月夜人さん：ガッカリ度は高いですよね。欲しいモノとのギャップが。

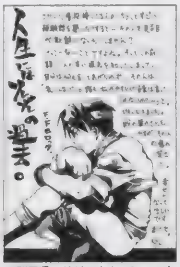

◀宮崎県　秋山たつみさん：悪魔絵師、妖しいですよね。こっそり描いてもらいたい気もします


▲兵庫県　まほろば夢々さん：キャラ大活躍だと……「幻水」タイプでしょうか？


▲三重県　真柴晶さん：「2」のキャラはちょっと違和感ありましたからね。



▲大阪府　鳴神ゆうじさん：単語のわけわからなさもゲームなら繰り返し読めますし。

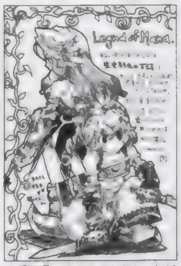

▲群馬県　リジュさん：ショックですよね。ファイトとしか言えませんし……。悲しいです。


▲宮崎県　ひなせさん：健康のためにクリアする。ちょっとづつっていうのはダメですか？

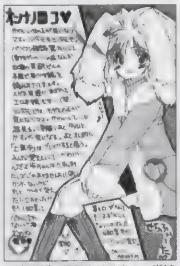

▲秋田県　天野雪那さん：愛がある場合欲しくなっちゃいますよね。プレミアパック。


◀福島県　ユズコさん：そろそろ来ますからね。PS2ソフトの大攻勢が……ってまだまだですけど

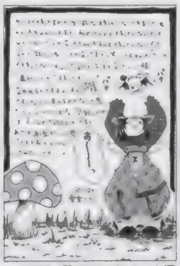

▲大阪府　渋谷真琴さん：食べてみたいですよね。どうしたって恐ろしいって……。

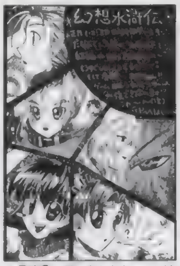


▲愛知県　スっちょんさん：たどり着いたのがあの家だったわけですね。出会うことはなし？


▲東京都　松元あけりさん：単純にカワイイと思うのはおかしくないですから。

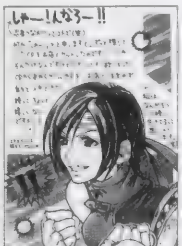

▲東京都　さほさん：もう……こうやって多人数描くとキャラの個性の強さを感じます。


▲東京都　雪宮りんごさん：必須ってほどじゃないですよ。学生さんは、自分のお金で

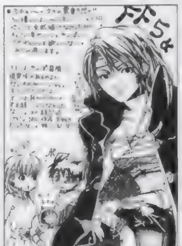


▲長崎県　ぎむろんさん：ここはガンバッて勉強しましょう。その成果が確実にあがるハズですし。

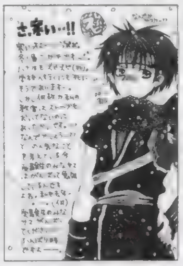

◀愛知県　NeNeさん：ビンボーだからこそ、選ぶ楽しさもあると思いませんか？



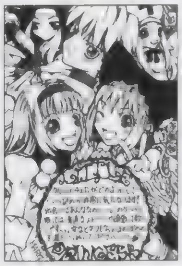
◀神奈川県　むちゃりんさん：何年も探し続けてるモノってありますよね。CDだけでなく、イロイロ、見つけたときのうれしさといったら……。



◀京都府　藤本明斗さん：自分で決める決断は大事ですからね。とりあえず、それに従うのが賢いやり方だと思います。



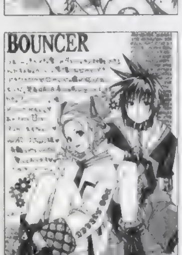
◀岡山県　関久さん：なんで曙かいんでしょうね？　床下に何かが埋まっているとか？　ちょっと怖い感じですよね。



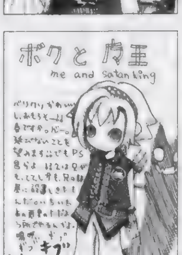
◀栃木県　マルガリータさん：強い女の子のやり方も目立ちますよね。あまりないですから。主人公がこういう感じのタイトルって



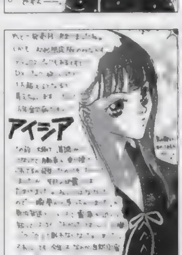
◀宮崎県　ひなせさん：主人公の女の子は……イロイロな性格の中から選んだりするのでしょうかねぇ？　男と違って趣味のバリエーションが多いから作るのは大変そうですよね。



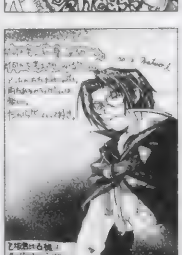
◀愛媛県　如月二月さん：ムービーの演出とか見てるとかなりグッと来ちゃいますよね。ああ、ここまで来たんだなぁって。



◀大阪府　ちゅうたさん：まだまだ……よっぽど好きじゃないと自分のPS2は無いですよね。ソフト発売までにぜひ……。



◀三重県　朱倉のとはさん：自然災害はあっという間にイロイロなモノを無くしてしまうことが多いですからね。注意は怠らないように、ですよね。



◀京都府　井ノ原未緒さん：両方、大事ですよね。ある意味全く違う娯楽ですし、そこに優劣はないハズですから

来世紀はハガキ乱舞なのです!

感動すると涙が出てくるが、究極のハガキは見た瞬間に涙と汗と、おしっこと、アリとあらゆる水が出てくるらしい。私はそんな伝説の究極のハガキを求めて、既に5年間も地球をさまよっていた。チベットのある寺院で見つけたマニ教の教典の中に珍しい表記を見つけた。「新たなるとき、四角き白き神は現れる」……新たなるときは新世紀。四角き白き神はハガキに間違いない。神と紙をかけて、ハガキの神、究極のハガキが現れることの予言なのだ。こうしてはいられなかった。それはこう続いていた。「場所は日イヅル所」。







コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記して下さい。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（まだぜんぜん未定）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。よく見ると文字がメインのハガキも多いでしょ？　さらに言えば！　イラストの上手い下手もあまり考えなくて大丈夫です。ネタさえ熱ければ載せちゃいます！　とにかく送ってほしいの！　ね？

読者アンケート

右のハガキに希望するプレゼントの番号、アンケートの回答（数字は右詰めで記入してください）、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。
しめ切りは1月11日（当日消印有効）です。たくさんのご応募をお待ちしています。

【1】P.8・9から、希望するプレゼントの番号を1つだけ記入してください。
【2】あなたの性別を教えてください。
①男 ②女
【3】あなたの学年・職業を教えてください。
①小学3年生以下 ②小4 ③小5 ④小6 ⑤中1 ⑥中2 ⑦中3 ⑧高1 ⑨高2 ⑩高3 ⑪短大・専門学校生 ⑫大学生・大学院生 ⑬予備校生・浪人 ⑭会社員 ⑮アルバイト ⑯無職・休職中 ⑰主婦 ⑱その他
【4】あなたの年齢を教えてください。
【5】本誌の購入状況を教えてください。
①毎号買っている ②時々買っている ③はじめて買った
【6】本誌の購入場所を教えてください。
①書店 ②コンビニエンスストア ③ゲームショップ ④キヨスク ⑤その他
【7】あなたはゲーム雑誌を買うときに何を一番重視しますか。1つ選んでください。
①表紙 ②買おうと思っているソフトの情報量 ③買ったソフトの情報量 ④紹介している作品の数 ⑤新作情報 ⑥レビュー ⑦連載コーナー ⑧業界情報・ニュース ⑨付録 ⑩その他
【8】今号はどの記事を読みたくて買いましたか。記事リストから1つ選んでください。
【9】今号の記事で良かったものを記事リストから3つ選んでください。
【10】今号の記事で良くなかったものを記事リストから1つ選んでください。
【11】「電撃オンライン」(http://www.dengekionline.com)は見ましたか？
①見た ②見ていない ③これから見るつもり ④知らなかった
【12】一番最近購入したゲームソフトのタイトル・機種名を1つ書いてください。
【13】【12】のソフトはどこで買いましたか。
①ファミコンショップ・専門店 ②カメラ屋などの大型ディスカウント店 ③コンビニエンスストア ④スーパー・百貨店（ダイエー・ジャスコ・トイザらスなど） ⑤おもちゃ屋
【14】次の中で、持っているものすべての番号を塗りつぶしてください。
①プレイステーション ②NINTENDO64 ③ドリームキャスト ④サターン ⑤スーパーファミコン ⑥ゲームボーイ ⑦ゲームボーイカラー ⑧ワンダースワン ⑨ネオジオポケット（カラー含む） ⑩ポケットステーション ⑪ビジュアルメモリー ⑫パソコン ⑬プレイステーション2 ⑭PS one ⑮ワンダースワンカラー
【15】買おうと思っているゲーム機を【14】の一覧から3つまで選んでください。
【16】購入したいと思っているプレイステーション、プレイステーション2用タイトルを「新作ソフトスケジュール」（P.224・225）から選んでその番号を3つまで書いてください。
【17】今まで発売されたプレイステーション、プレイステーション2のソフトで好きなものを2つまで書いてください。
【18】電撃プレイステーション以外に購入している雑誌を教えてください（3つまで）。
①電撃プレイステーションD ②電撃王 ③電撃NINTENDO64 ④電撃G'sマガジン ⑤週刊ファミ通 ⑥ファミ通PS ⑦ファミ通DC ⑧F.Wave ⑨月刊ファミ通64プラス ⑩月刊ファミ通Bros. ⑪週刊ザ・プレイステーション ⑫週刊ドリームキャストマガジン ⑬HYPERプレイステーション ⑭The 64 Dream ⑮月刊アルカディア ⑯Vジャンプ ⑰ゲーム批評 ⑱Game Wave DVD ⑲その他
【19】プレイステーション2は買いましたか？
①買った ②欲しいソフトが発売されてから買う ③買う予定はない ④迷っている
【20】あなたが持っている、プレイステーション2のソフトの本数を教えてください。
【21】【19】で①を選ばれた方に質問です。プレイステーション2購入後に、あなたが買ったDVDビデオソフトの本数を教えてください。
【22】携帯電話についてお答えください。
①携帯電話を持っている ②持っていないが、欲しいと思う ③持っていないし、興味もない
【23】携帯電話を持っている人に質問です。使用している携帯電話は、どの会社のものですか？
①NTTドコモ（iモード） ②NTTドコモ（iモード以外、PHS含む） ③J-PHONE ④KDDI ⑤その他

※【24】～【27】の記入方法については、P10・11の記事を参照ください。プレゼントの応募には【24】～【27】の記入が必要です。ご注意ください。

Vol.165 記事リスト

①[企画]創刊6周年記念 大感謝プレゼント
②[特集]PlayStation Party Report PS2 2001
③[特集]鬼武者
④[特集]Z.O.E ZONE OF THE ENDERS
⑤[特集]グランツーリスモ3 A-spec
⑥[特集]A列車で行こう2001
⑦[特集]決戦Ⅱ
⑧[特集]MissingBlue（ミッシングブルー）
⑨[特集]バイオハザード コード：ベロニカ 完全版
⑩[特集]Devil May Cry（デビル メイ クライ）（仮）
⑪[特集]風のクロノア2～世界が望んだ忘れもの～
⑫[特報]悪魔城年代記（キャッスルバニア クロニクル）悪魔城ドラキュラ
⑬[特報]パイロットになろう!2
⑭[特報]SisterPrincess（シスター・プリンセス）
⑮[攻略]テイルズ オブ エターニア
⑯[攻略]7（セブン）～モールモースの騎兵隊～
⑰[攻略]ガンパレード・マーチ
⑱[攻略]バウンサー
⑲[攻略]BLOOD THE LAST VAMPIRE
⑳[攻略]機動戦士ガンダム
㉑[攻略]DARK CLOUD（ダーククラウド）
㉒[攻略]冒険時代活劇 ゴエモン
㉓[攻略]7BLADES／セブンブレイズ
㉔[攻略]天使のプレゼント マール王国物語
㉕[攻略]DOA2 HARD・CORE（DOA2 ハード・コア）
㉖[攻略]ロックマンX5
㉗[攻略]くりクリミックス
㉘[攻略]筋肉番付 VOL.3～最強のチャレンジャー誕生!～
㉙[攻略]はじめの一歩 VICTORIOUS BOXERS
㉚[攻略]ぷよぷよBOX
㉛[攻略]FAVORITE DEAR 純白の預言者
㉜[攻略]Neo ATLAS Ⅲ
㉝[攻略]クラッシュ・バンディクー カーニバル
㉞[企画]RPGツクール4
㉟[連載]4色奴隷
㊱[連載]電撃プレイクエスチョン
㊲[連載]ウラワザ データベース
㊳[連載]DPSコロシアム
㊴[連載]まんがはじめて物語
㊵[連載]電撃コラムス
㊶[連載]PSの奴隷
㊷[新作]ボクと魔王
㊸[新作]アイシア
㊹[新作]探しに行こうよ
㊺[新作]エキサイティングプロレス2
㊻[連載]電撃NEWS STATION
㊼[連載]電撃MONO STATION
㊽[連載]電撃DVD STATION
㊾[連載]電撃RANKING STATION
㊿[連載]DPS ソフトレビュー
51[連載]新作ソフトバイヤーズガイド
52[企画]DPSオススメ 低価格ソフト特集
53[付録]電撃攻略Station SPECIAL Vol.15

Vol.162 プレゼント当選者（敬称略）

①『夢のつばさ』5枚組ポストカード
菅谷大輔（千葉県）磯谷政宜（愛知県）田中達也（大阪府）魚谷知生（兵庫県）内田大輔（岡山県）
②『テイルズ オブ エターニア』販促用ポスター2枚セット
高橋礼奈（埼玉県）丸秀明（埼玉県）黒澤久美（千葉県）平野沙希里（静岡県）山本梓（富山県）
③『キミにSteady』販促用ポスター
田口康（東京都）戸井奈々子（東京都）河合あゆみ（愛知県）浜渦元規（奈良県）桂潤一（山口県）
④ジェイウイング麻雀シリーズ マウスパッド
松永栄二（埼玉県）大林英明（東京都）松本勝（神奈川県）八木徹（山梨県）小風考道（新潟県） ほか25名
⑤『FAVORITE DEAR（フェイバリットディア）』クリアファイル4枚セット
西沢江里花（神奈川県）小杉隆一（京都府）北川登（大阪府）
⑥『青の6号 Antarctica』スケルトンカメラ
宮島祥江（茨城県）寺島貴志（愛知県）中村将和（愛知県）大貫千城（長野県）新出未來（広島県）
⑦『キミにSteady』ファンブック 上下巻セット
工藤拓己（青森県）菅野和明（宮城県）岡田良平（神奈川県）辻本千奈美（三重県）尾世雄亮（広島県）
⑧PSソフト『私立鳳凰学園1年純愛組』
島本貴志（東京都）藤森正孝（兵庫県）豊田亮太（福岡県）
⑨PS2ソフト『超高速シリーズ 超高速将棋』
猪股勝次（東京都）森正志（神奈川県）
⑩PS2ソフト『超高速シリーズ 超高速麻雀』
根岸正孝（埼玉県）宮本健（福島県）
⑪PSソフト『ポップンミュージック ディズニーチューンズ』
小野寺雄太（青森県）小池昌也（岩手県）村松利和（埼玉県）
⑫PS2ソフト『DARK CLOUD』
石川雅士（北海道）富山和幸（青森県）原純一（埼玉県）山本修（埼玉県）矢野和美（東京都）松本直也（長野県）佐々木雅美（大阪府）森永純哉（兵庫県）佐藤正彰（岡山県）森裕美（大分県）
⑬PS2ソフト『DOA2 ハード・コア』
小西広明（岩手県）塩原淳（宮城県）遠山一郎（茨城県）小野和弘（東京都）小川哲哉（東京都）三田瞳（神奈川県）高山和樹（愛知県）小野寺哲哉（岐阜県）林恭子（大阪府）加賀雅也（岡山県）
⑭PS2ソフト『Neo ATLASⅢ』
和田徹（北海道）吉澤輝（茨城県）羽賀利恵（東京都）杉山哲（東京都）藤本亮太（神奈川県）石山吾朗（福井県）小野義昌（兵庫県）福井英一（広島県）上原博志（福岡県）小谷将一（宮崎県）
⑮PS2専用メモリーカード
菊地忠義（宮城県）佐々木正俊（宮城県）福田絢子（栃木県）菅野展明（茨城県）野澤秀彰（茨城県）伊藤陽子（埼玉県）大野綾子（埼玉県）橋本亨（埼玉県）渡部好純（埼玉県）高山安喜子（東京都）吉田佳代子（神奈川県）伊藤澄子（新潟県）山宮志保（新潟県）番慎一（岐阜県）山田奈央子（奈良県）植田悟（兵庫県）東智行（兵庫県）桑原哲浩（山口県）藤井初江（山口県）小川哲司（福岡県）

※Vol.162 プレゼント当選者の発表で、一部誌面に掲載できなかった方々につきましては、賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

DENGEKI SOFT STATION





- ボクと魔王
- アイシア
- 探しに行こうよ
- エースコンバット4
- モンスターファーム
- アトラス名作コレクション Vol.1 真・女神転生　その他

イラスト／伊藤勇太

郵便はがき

101-8305

東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館

(株)メディアワークス
電撃PlayStation編集部

「プレゼントVol.165」係行

住所	都道 府県 〒
氏名	☎ ( )
電子メールアドレス	

● [illegible]

標準字体
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

【記入例】
09 307

【1】 【2】 【3】 【4】 【5】 【6】

【10】

【19】 【20】 【21】 【22】

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

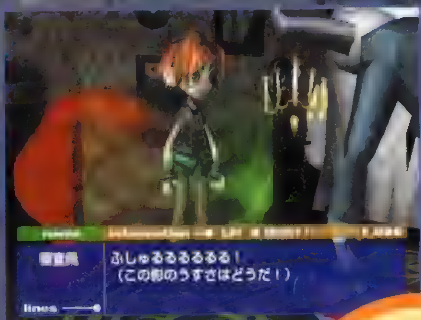
ゲーム序盤のシナリオと戦闘システムの情報を入手!!



ふた言めには世界征服…

魔王スタン

主人公の影に住みついた世界征服を企む魔王。世界には他にも魔王がいると知り、自分の威厳を誇示すべく主人公と旅に出る。



不運にも影コンクールで優勝してしまった少年

主人公

影の薄さが認められ、魔王様の影として選ばれた何の取り柄もない少年。彼も不幸だが、少年の影になった魔王も不幸である。



クックック…余の下僕となったからにはビシビシ働いてもらうぞよ

取り柄がない主人公と、影として世界征服を企む魔王という、風変わりな設定のＲＰＧに新情報が飛び込んできたぞ！

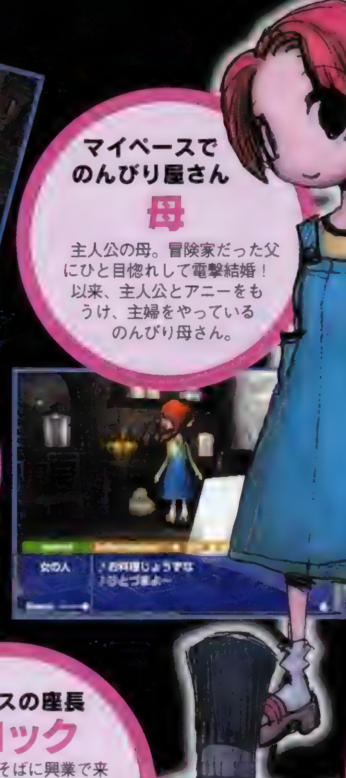
PS2 RPG	ボクと魔王	3|15	▶SCE
			▶¥5,800（予）
			▶MC2（KB数未定）

ボクと魔王™

ボ・ク=me and Satan king



こう見えても冒険家(だった)
父
主人公の父。テネル村役場の課長をしているが、昔は冒険家だった。その血が騒いだのか、魔王様が入ったツボを拾ってきて…。



マイペースでのんびり屋さん
母
主人公の母。冒険家だった父にひと目惚れして電撃結婚！以来、主人公とアニーをもうけ、主婦をやっているのんびり母さん。



オバケに襲われ病気になってしまう
アニー
主人公の妹。兄と違って活発で、少々生意気な女の子。オバケに襲われて病気になる。それがスタン様登場のきっかけとなる。

キャラクター CHARACTER

影の薄い主人公とかなりいい加減な家族たち…

この物語に登場するキャラクターは、ひと癖もふた癖もある人たちばかり。どこかトボけていて、だけど憎めない。そんな人々が主人公とスタンの旅に彩りを添える！ ここでは、序盤で登場する人たちを紹介していくぞ。



サーカスの座長
ブロック
テネル村のそばに興業で来ているサーカスの座長さん。酔いどれ、無気力、人生投げやりとダメダメ3冠王のオヤジ。はたしてストーリーにどう関わってくるのだろうか？



隠居生活数十年…
祖父母
祖父はその昔、著名な剣士だったらしいが今ではその影もなく隠居中。祖母は「そうですねぇ、おじいさん」としか言わない。

冒険の途中で出会うキャラクターたち

冒険に出ると、出会うキャラクターのヘンテコさはさらに磨きがかかる。日傘を差している剣士に変人哲学者。はたまた、神出鬼没なスタンの執事など、にぎやかさにはこと欠かないぞ！



とある国の女王様
マルレイン
天の声を聞くことができるという、神秘的な王女様。この中では唯一まともそうな人だが!?



レイピアの名手
ロザリー
いつも日傘を差している変な女剣士。お笑いキャラ有力候補。



謎の変人哲学者
キスリング
オバケ研究者。足の爪切りという変な趣味の持ち主。風貌からして怪しさ大爆発である。



魔王スタンの執事
ジェームス
執事といっても、スタン様のヨイショ役。旅のアドバイザーとしても出没する。

戦闘いろいろ①〈スペシャル技〉

戦闘に参加できるキャラクターには、それぞれ「スペシャル技」という必殺技のような特技がある。スペシャル技は、キャラクターがレベルを上げていくことで修得していき、技を出すキャラクターのＨＰかパーティ全体で共有するＬＰを消費して使うことができる。ＬＰの概念については今のところ不明だが、パーティ全体で共有するスペシャル技ポイントのようなものと考えられる。これについては詳細が判明した時点でお伝えするので、ちょっと待ってほしい。とにかく、通常攻撃以外にもキャラクター固有のスペシャル技が４つほどわかったので、ここでチラっとお見せするぞ。

オーバードライブ



▲仲間１人の戦闘能力をアップさせる。主人公が使える技だ。

赤い刻



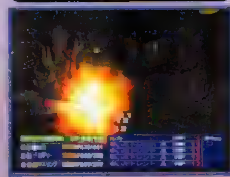
▲オバケ１体に炎で攻撃。これも主人公のＨＰを消費する技。

ブルータス



▲ロザリーが放つ技。同じ種類のオバケグループに氷で攻撃！

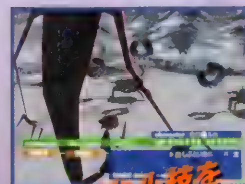
イエロ



▲オバケ１体に雷で攻撃。キスリングが使えるスペシャル技。

戦闘いろいろ②〈同時攻撃〉

コマンド入力になった状態でコマンドをキャンセルすると、次にコマンド入力状態になった仲間と一緒に同時攻撃をしかけることができる。強敵相手に使えそうなクイック攻撃だ！



キャンセル技を利用すると？



▲▶同時攻撃を使えば、敵１体に大ダメージを与えられる。

バトル
BATTLE

さまざまなシステムとルールでスタン様大活躍!!

敵シンボルに触れるとエンカウントするシステムは比較的なじみ深いが、演出やルールにひと工夫凝らしている部分が『ボクと魔王』の見どころとなっている。今のところは、遊びやすさを前面に押し出したシステムが目立つが、徐々にこのゲームならではの要素が明らかになってきた。そこで今回は、オリジナルシステムにスポットを当てて紹介していくぞ。

戦闘いろいろ③〈分類色〉

『ボクと魔王』に出てくる敵や仲間キャラには分類色があり、いわば属性のようなものだと思えばいい。戦闘時にはこの分類色が得手・不得手の関係を作り、分類色を考慮しながら工夫して戦うことで、より一層有利な状況を作り出すことができる。裏を返せば、相性が悪いばかりに苦戦を強いられる可能性もあるわけだ。この分類色だが、味方・敵キャラのステータス表示部分で確認することができ、赤い四角や黄色い四角マークとして表示される。あとは味方の分類色と敵の分類色を比較して、それぞれのキャラが得意な敵に攻撃をしていけば、かなり有利に戦えるというわけだ。なお、色の相性については右を参照してほしい。

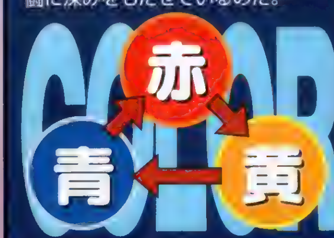


ここに注目!!

▲キャラごとに分類色が表示されているのがわかる。

色によって相性があるのだ

３色の関係は、赤は黄に、黄は青に、青は赤に対して強いという相性がある。ほかにも、透明色という他の色を無視できる（強弱の関係がない）ものもあり、これらの相性が戦闘に深みをもたせているのだ。



戦闘いろいろ④〈ステータス異常〉

多くのＲＰＧと同様、『ボクと魔王』にもステータス異常というイタタな状況がある。キャラに吹き出し形式で表示されるため、異常がすぐわかるぞ。



▲防御力が低下する「サビの呪い」にかかったロザリー。さすがに鈍くはならないらしい……。

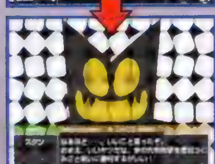
戦闘いろいろ⑤〈スタンクイズでスタン攻撃!〉

攻撃にはスタン様も参加するが、クイズでご機嫌をとらないといけない前代未聞のシステムを採用！　魔王様ってば世話が焼けます。

スタンクイズでご機嫌とり



◀攻撃前にスタン様と会話。



◀バカみたいにヨイショするのが基本だ。



▶ルカが死んではスタン様も困ってしまう！

バーニング魔王!!



◀スタン様、起死回生のバーニング魔王を発動。強いぜ！

スタン様と主人公は一心同体!!



▶ノリノリのスタン様が大暴れ！

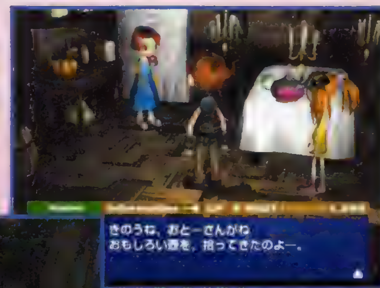


友情ブリザード

◀くらえ友情ブリザード！　イイ人です（笑）。

エピソード①〈父が拾ってきたツボ〉

物語の舞台は、とある世界、とある王国でのできごと。この王国の西にあるテネル村に、気弱で影の薄い少年が住んでいて、のちにこの少年がこの物語の主人公となります。ある日、少年の父親が変なツボを拾って家に持ち帰ってきました。見るからにアヤシイツボですが、脳天気なこの一家は気にもせず、いつもと変わらない日常を過ごしていました。一方少年は、周囲に「影が薄い」といびられたり、女の子から遊びの誘いを断られたりと運なし存在感なしの毎日。しかし、そんな一家に一大事件が発生したのです！

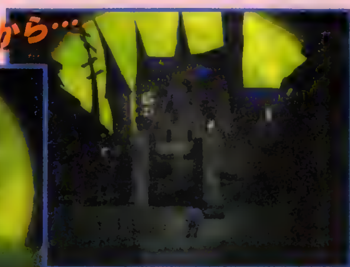


脳天気な母

▲見るからに不気味さ大爆発なツボ。しかし家族は誰も奇妙がらない……。まさに「天然」な一家である。

すべての始まりは父が拾ってきたツボから…





◀▲冒険家だった血が騒いだのか、変なツボに興味を持ち、それを持ち帰った父。



一方少年は…

◀同世代の少年から「影が薄い」とバカにされたり、誘いを女の子から断られたりと情けなさ炸裂。

ストーリー STORY

スタン様登場から世界征服までの道のり…

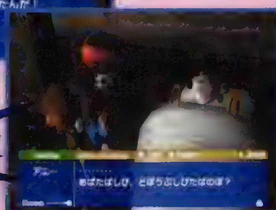
キャラやシステムだけ見てもタダものではない雰囲気を漂わせる『ボクと魔王』だが、やはりストーリーもはじけていておもしろいものとなっている。今回は物語の冒頭をお伝えするが、これでも『ボクと魔王』の魅力をほんの少しかじったに過ぎない。ではスタン様と少年の冒険をご覧あれ。

エピソード②〈オバケに襲われたアニー〉

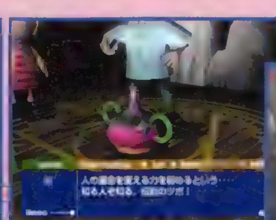
のほほんとした家族に突然降りかかった不幸。それは主人公の妹「アニー」がオバケに襲われて倒れてしまったのです。アニーがかかってしまった呪いは、ひと言ごとに「ぱ」の行が挟まってしまう「パピリオンの呪い」。この状況を打破すべく、父はあのアヤシイツボを開ける決心をしました。なぜツボを開けようと思ったのかは不明ですが、とにかく「ツボだ！」と閃いたのでしょう。さすが元冒険家です。ところが、そのツボを開けて出てきたものは、大魔王の後継者を名乗る黒くて不気味な影だったのです……。



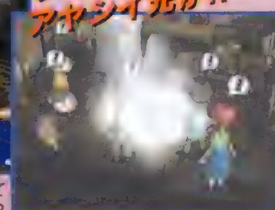
アニーに呪いが!!



▲アニーはオバケに襲われ、ぱ行挟みのしゃべりしかできなくなる。



ツボからアヤシイ光が!!



▲▶魔方陣にアヤシイツボを置いて謎すぎる儀式を始める父。すると!?

エピソード③〈スタン様誕生!〉

不気味な光とともに現れたのは、ジェームスと名乗る変な生き物とスタンと名乗る不思議な影でした。その影は「娘の病気を治す代わりに影を提供しろ」みたいなことを言い、いきなり「影コンクール」なるものを開催。ここで「素晴らしい！」と最高の賛辞をいただいたのは、影が薄い主人公だったのです。

スタン杯争奪・影コンクール



◀影コンクールでダントツ優勝のルカ。喜ばしい!?



▶ちなみに、アニーの影はピンク色に。あのその……。

スタン様ご満悦



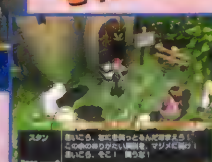
▲主人公の影に満足の笑み。こうしてルカとスタン様のコンビが完成したのだ！

エピソード④〈スタン様と下僕の旅立ち〉

主人公の影にまんまと住み着いたスタン様でしたが、世界には他にも魔王と名乗る者がいると知り、憤慨したスタン様は世界征服の旅に出ることを決意します。



かなりバカにされまくり…



▲▶ほとんどギャグとしか思われていない影魔王スタン様。トホホ。



▲ほかの魔王をニセ魔王呼ばわり。スタン様、ヤル気満々！



◀かくして、無責任な家族に見送られる……。

いざ！ニセ魔王退治に出発!!



アイシア
Eithéa

「アイシア」ならではの3大システムを徹底大研究!!

アトラス&七瀬葵が贈る、期待のRPG『アイシア』。今回は、ゲームの特徴となる3つのシステムの詳細情報を中心に紹介しよう。また、火竜族の街で活動する反国家組織と、それに関与する新キャラクターたちも公開するぞ。



SYSTEM-1
RPS リアルパートナーシステム



「アイシア」では、フィールドなどを[illegible]中に仲間が不意に話しかけてくることがある。これが「RPS」で、それに対するプレイヤーの対応によって仲間の「LAV（[illegible]）」が[illegible]してくるのだ。

①突然翔に話しかけるユカ
▲▶[illegible]中、翔を呼び止めたユカ。何か話があるようだ。





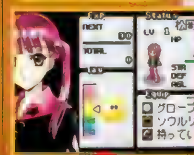
②ユカの素朴な疑問!?
◀[illegible]

③そして究極の質問が…!
▼▶[illegible]

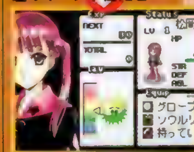




LAVの変化



左のイベント後だと…



▲左の[illegible]で「好き」と答えた場合、[illegible]「LAV」[illegible]

「LAV」の変化する状況

RPS以外にも、イベント中の会話の選択や、戦闘で瀕死状態に陥ると、仲間のLAVは変化する。[illegible]確認しよう。

CHARACTER & 対



組織をまとめる若き女リーダー

AZERU
アゼル
王族の「エレの樹」に対する実験を中止させるために、「飛竜の牙」を設立。その美貌と知的なイメージから人望も厚い。



一族の未来を案じる革命家

YUN
ユン
「飛竜の牙」のサブリーダー。生真面目な性格で、自らの信念に基づいてアゼルと行動をともにし、テロ活動を行う。

反ユーロリア組織「飛竜の牙」

PS RPG アイシア	2.22	▶アトラス
		▶¥7,800(※)
	▶MC(4ブロック)	

SYSTEM-2

フォームシステム

このゲームの戦闘は、「フォーム」と呼ばれる陣形が非常に重要となる。この陣形はメンバーの配置によって作られ、敵の攻撃を防ぐ「防御バリア」を張る効果があるのだ。右で紹介している「フォームダブル」や「フォームデルタ」の2つ以外にも、数多くの陣形が存在するらしい。ただ、たとえば前方には強力なバリアを張れるが、後方からの攻撃には弱い……など、それぞれの陣形には影響が及ぶ範囲や効果が特徴づけられているのだ。敵の種類や攻撃方法、パーティの状態などによって、使い分けをする必要があるだろう。





フォームダブル





フォームデルタ

『アイシア』の世界の防具

ソウルリング



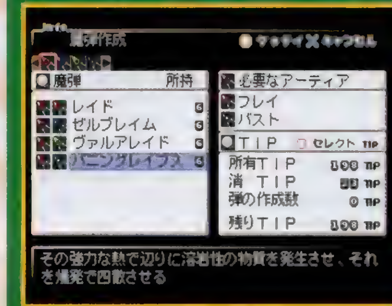
防具の概念がない『アイシア』では、その代わりとして「ソウルリング」と呼ばれる指輪を装備することになる。このリングは、戦闘時に「防御バリア」を張る効果があり、その防御力は「LAV」の値に比例するのだ。

▲種類によって、火に強いなどの特殊効果もある。

SYSTEM-3

魔弾作成システム

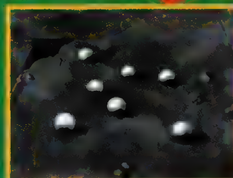
「魔弾」とは、翔たちの武器である銃から撃ち出す弾丸のこと。そして、その魔弾を自分で作り出せるのが、「魔弾作成システム」だ。下で紹介している「TIP」と「アーティア」を組み合わせることで、魔弾は完成するぞ。





◀多様な形をした魔弾の情報を手に入れることになる。

魔　弾　作　成



TIP

▲戦闘で入手できる硬い物質。銀色のほか、より強い魔弾を作れる金色のTIPもある。

＋



アーティア

▲謎の護符。世界に10数種類存在し、数種類の異なる属性の力を持っているらしい。

組み合わせしだいで何種類もの効果が！



▶複数のアーティアがあれば、強力な魔法効果のある魔弾も作れる。



敵に合った「魔弾」を作れ！

CHECK POINT

ユーロリアの地で内部紛争が…？

左の「飛竜の牙」の活動のほか、「エレの樹」からのエネルギー搾取の続行について、肯定派のオパスと否定派のレアの間にも対立関係が生まれつつある。ただの内部紛争で終わらない気配も……。



◀事態は、ユーロリアだけで収拾がつくのだろうか？

立

STORY

キャラクター＆ストーリー



強国思想の強い野心家

Opath

オパス

火竜族の頭領。国を何かで強くしたいという理想にとり憑かれた野心家。[illegible]



▲以前紹介した王女・ナムリアは、「エレの樹」問題をどう考えている？

母娘

ユーロリア王・貴族



火竜族の頂点に立つ高貴な女王

Rea

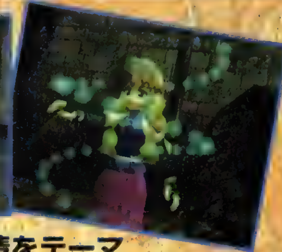
レア

国の繁栄のため、「エレの樹」の実験を推し進めている。だが、現在は過剰なエネルギー搾取に心を痛めつつもある。









勇気と友情をテーマにした『探しに行こうよ』。10人のキャラの中から仲間を自由に選び、さまざまな冒険に挑戦するのだ！

10人の仲間とともに伝説の地へ！

探しに行こうよ™

システム&ストーリーを総チェック！

このゲームは、数多くの冒険をクリアしながら「伝説の地」を目指すRPG。冒険の途中には、トラップや敵などさまざまな障害が待ち受けている。プレイヤーは、仲間が持つ特殊能力を利用して障害を乗り越えながら、冒険をクリアしていくのだ。発売間近の今回は、今までにわかった情報をもとに、システムとストーリーを最終チェックしてくぞ!!

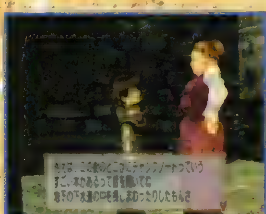
PS2 RPG	探しに行こうよ	1/11	▶SCE
			▶¥5,800
			▶MC2(48KB)

SYSTEM システム ゲームの基本的な流れを紹介！

プレイヤーは、父親とともに暮らす「リズの街」で、冒険をするための目的を探す。そのあと、目的達成のために必要な特殊能力を持つ仲間を誘って、冒険に出発するのだ。

情報収集をして目的を見つける

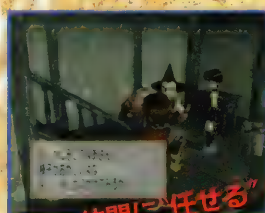
情報収集の基本は、街の各所にいる人々に話しかけること。街の伝説や噂など、さまざまな情報を集めていくことで、目的が発生する（人から与えられる）のだ。さらに冒険を進めている途中で、新しい目的が発生することもあるぞ。



▶集めた情報をもとに、目的が発生しそうな場所を探すのだ。

仲間たちと力を合わせて目的達成を目指せ！

冒険をしていると、障害に行く手をはばまれることがある。そんなときは、障害に対応した特殊能力を持つ仲間に"任せる"ことで、先に進めるようになるのだ。また、敵と遭遇した場合は、パーティで戦って勝利する必要があるぞ。



▶障害を排除できる仲間を誘っているかが、非常に重要だ。

仲間に"任せる"！



仲間とともに戦う!!

▲冒険によってはボスとの戦闘もある。目的を達成するためにも、全力で勝利せよ！

目的を決定して仲間を誘う

目的を決定すると冒険に出発できる状態になる。さらに情報を集めると、決めた目的に関してヒントを得ることができるぞ。それをもとに、目的を達成するために必要な特殊能力を持つ仲間を、最大3人まで誘ってパーティを編成するのだ。



▶目的によっては、パーティの人数が制限されることもある。

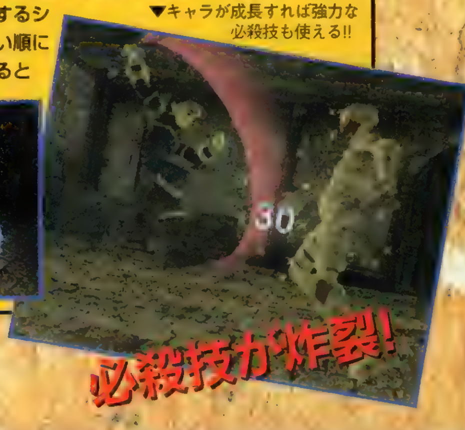
CHECK 戦闘はコマンド方式でシンプル&スピーディ

戦闘は、各キャラの行動コマンドを選択するシンプルなもの。選択後、素早さの数値が高い順に行動していき、敵味方すべてが行動し終えると1ターンが終了する。以後はこれをくり返しながら戦闘が展開していくぞ。



▶敵ごとに攻撃と魔法を使い分けて、ダメージを与えろ！

▼キャラが成長すれば強力な必殺技も使える!!

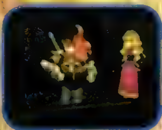


必殺技が炸裂！

STORY ストーリー

物語序盤の2つの冒険をダイジェストで公開!

このゲームに用意されている冒険の目的は、「抜け道を見つける」や「剣を探す」などバラエティ豊か。冒険の目的ごとに誘うキャラを変えていくことが、クリアするための鍵となるのだ。

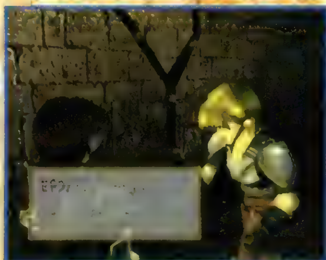


「チャンクノート」を探せ!

街の地下水道にあるという「チャンクノート」には、何やらすごいことが書いてあるらしい。興味を持った主人公は、3人の仲間を誘って地下水道に行くのだった。

仲間とともに地下水道へ

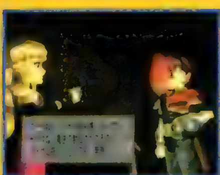
地下水道へ下りて進んでいくと、上がったままの橋と遭遇。近くにあったさびついて動かないレバーを、「力じまん」のラスティンに動かしてもらうと、橋が下がって奥へ進めるようになったぞ!



◀軽々とレバーを下げたラスティン。彼は「オーク語」も話せる。

CHECK 2人に"任せる"ことで突破できる障害もある!

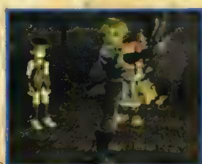
障害の中には右で紹介しているように、2人の能力を利用しないと突破できないものもある。



◀任せるべきキャラを、メッセージで判断する。

仲間2人の力でアイテムをゲット!

地下水道の最奥部で、地面に刺さった剣を発見した。魔法で封印されているようなので、セリエに任せて封印を解除。さらに、ラスティンの力で剣を地面から抜くことに成功したぞ!



▶2人の特殊能力のおかげで、剣の入手に成功。

動き出した鎧がパーティを襲う!

ダンジョン内の日記に書いてあったとおり、鎧に剣を持たせてみたら……いきなり鎧が動き出した。どうやらこれを倒さないと「チャンクノート」は入手できないようだ。はたして鎧に勝てるのか?

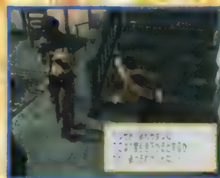


◀チャンクという人物が残した、最後の難関。全力で戦うしかない!!



ローブの男を家から追い出せ!

とある家で、謎のローブの男が居座っているために、おばあさんが家に入れないで困っているらしい。主人公は、仲間2人を連れておばあさんの家に行くが……。



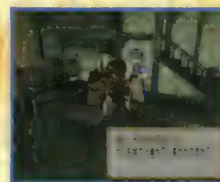
▶ニセ者はこのあとモンスターを召喚して……。

ニセおばあさんの変身を見破る!

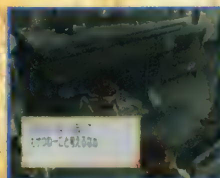
家の中に入ると外にいたはずのおばあさんが! 怪しく思い「口達者」なシルバに任せると、ローブの男の変装であることが判明!!

暖炉の中にあるものは?

変装を見破ったあとに屋内を調べると、暖炉の中で怪しげな黒煙を発見。風を操れるラルクに任せて黒煙を吹き飛ばし、暖炉の中からしゃべる人形・ジグを救出する。



◀ジグはローブの男を見ていないらしい。



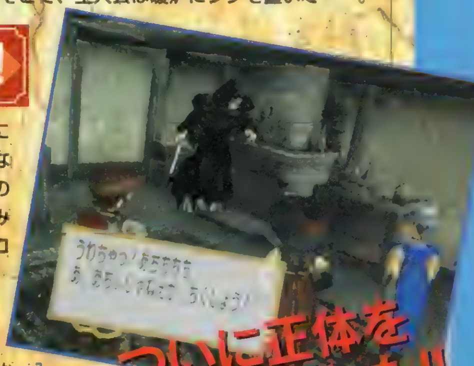
▶シルバも驚いた、ニセ者を判別する方法とは?

ジグが2体いる!!

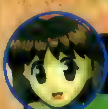
3階に上がると、そこには1体しかいないはずのジグがもう1体いた。ローブの男の変装のようだが、証拠がないので断定できない。そこで、主人公は暖炉にジグを置いて……。

レイス登場!!

3階に置いてあったジグを暖炉に置いて、何をするかというと……なんと、シルバの魔法で火をつけたのだ! 結果、このムチャな方法がみごとに成功。ジグに変装していたローブの男・レイスが正体を現し、パーティに戦いを挑んできた!!



▶それにしても、燃やしたジグが本物だったらどうするつもりだったのだろうか…?

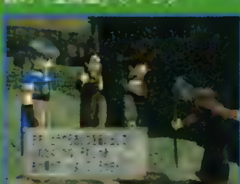


各キャラの本音がわかる 友情イベントとは?

冒険中に障害の排除を任せたり、目的を達成するたびに、各キャラに設定された「友情値」が上昇する。これが一定値になると、キャラごとに用意された「友情イベント」を見ることができるのだ。このイベントでは、各キャラが自分の心の内などを見せてくれるぞ。



▲本音を知りたいキャラに、障害を"任せる"というのもあり?



▼目的を達成すれば、パーティ全員の「友情値」がアップ!

「友情値」が一定量たまると…

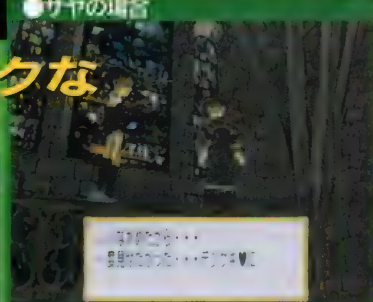
ドラマチックな友情イベントが発生!

●ラスティンの場合



▼自分が剣士を目指すきっかけとなった、エピソードを教えてくれる。

●サヤの場合



▲主人公をお気に入りの場所に誘ってくれたサヤ。2人きりの時間が過ぎていく。

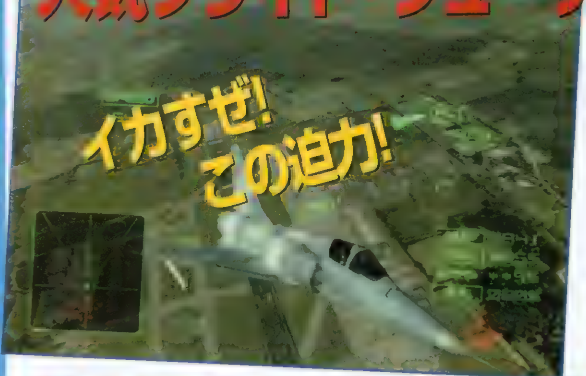
PS2 STG

エースコンバット4(仮)

STGファンから高く評価される、フライトシューティングの最高峰「エースコンバット」シリーズ。その最新作が、PS2に登場!!

夏予定
▶ナムコ
▶価格未定
▶MC2（KB数未定）

人気フライト・シューティングの最新作が、PS2で登場!!



爽快かつスピード感満点の3D・STGに、フライトシミュレータの奥深さをミックスした、『エースコンバット』シリーズ。ファンの熱い声援を受けて、その最新作がついにPS2に登場するぞ。シリーズ伝統の、ミッションクリア型のゲーム展開はそのままに、『４』ならではの新要素もいくつか追加される予定。自機として使える機体も、最新鋭の実機を中心に用意されているのだ。

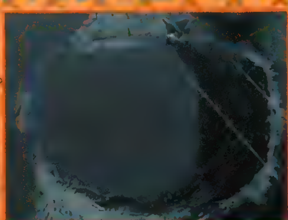


▲見事に敵機を撃墜。ドッグファイトの爽快感をトコトン味わえる、このシリーズならではの魅力がさらにパワーアップ！


▼太陽光の表現にもいっそう磨きがかかった。逆光で機体が黒くつぶれて見える。

小惑星の衝突を引き金に戦いが…

ユージア大陸では、いくつかの国々による一触即発の冷戦状態が続いていた。そんなある日、地球に接近した小惑星が原因で1000個以上の隕石が地表に降りそそぎ、人々の生活に大打撃を与える。こうして、冷戦の均衡は揺らぎ始めるのだった…。


◀隕石の被害を物語るクレーター。これこそ、この世界の混沌とした社会情勢の象徴なのだ。

シリーズの歴史を振り返る


1作目
▶飛行戦術のおもしろさを広めた。


2作目
▶本格的なミッション分岐が登場。

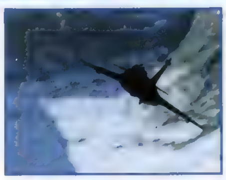


▲ムービーでストーリーを追う楽しみが加わった。

'95年6月に登場した1作目では、戦闘機同士の空中戦を見事に表現し、高い評価を得た。その後もシリーズを重ねるごとに画期的な新要素を追加し続けている。

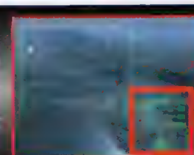
よりリアルに、より美しく…究極の進化をとげたこの完成度を見よ!!

『４』では、演出面とシステム面の両方で改良が加えられている。その詳しいゲーム内容はまだベールに包まれたままだが、今判明している範囲で、パワーアップした点をチェックしてみよう。これだけでも、その完成度の高さがうかがい知れるハズだ。


◀見よ、この迫力！ ゲーム中の戦闘機が、また一歩、実機に近づいた。

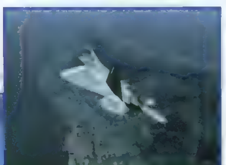
CHECK 計器にみる新要素への期待

計器のなかには見慣れないものもある。例えば「BOMB」は高い威力を持つ新武装"特殊兵器"の搭載数を示しており、これを用いた新たなミッションも、当然考えられるのだ。


◀注意して見ると、ほかにも新しい計器が。[illegible]

1◎息を飲むほどの美しい背景

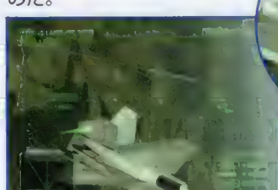
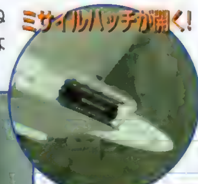
PS2の能力を存分に発揮したグラフィックは、どこを取っても見応え十分。とくに背景の描き込みは特筆モノで、実写さながらのクオリティに仕上がっているぞ。１画面ごとに絵になる美しさで、思わず見とれてしまうほどだ。


▲丘や、海面のきらめきなど、自然ならではの美しさも見事に再現。


◀雪をたたえた山々が空中戦を華麗に演出する。

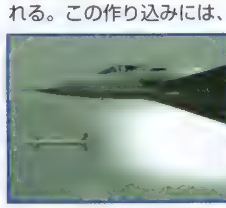
2◎芸の細かい機体の動き

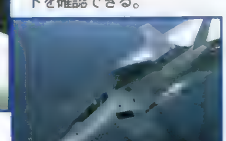
機体の各部位の動きも、驚くほど細部まで作り込まれている。例えば、ミサイルを機内に格納した最新鋭のステルス戦闘機・Ｆ－22Ａの特徴も、ゲーム中で完璧に再現されているぞ。これぞまさに、開発スタッフが実機の取材を重ねて作りあげた、努力の結晶なのだ。



ミサイルハッチが開く!
◀▲Ｆ－22Ａは、ミサイルが機体内部に格納されている。ミサイル発射時には、ちゃんとハッチが開くのだ。

3◎よく見ればパイロットも!

戦闘機の各部位の動きだけでも、十分に感心させられてしまうが、驚くのはまだ早いぞ。コクピットに目を向けると、なんとそこにパイロットの姿を確認できるのだ！ もちろんパイロットも3DCGで再現され、角度によってさまざまな表情を見せてくれる。この作り込みには、脱帽するばかり。


▲ホーミングミサイル発射シーン。パイロットの姿が見えることで、よりドラマチックに。


▼コクピット内部に、白いヘルメットをかぶったパイロットを確認できる。

※画面は開発中のものです。

PS2 SLG

モンスターファーム

3月
▶テクモ
▶価格未定
▶MC2（KB数未定）

大人気のモンスター育成SLG『モンスターファーム』の最新作がPS2で登場！紹介第1回目となる今回は、3つの新要素をピックアップしてお伝えするぞ!!



あの モンスターたちが PS2で大暴れ！

モンスター育成ＳＬＧのなかではＰＳを代表するタイトルとなった『モンスターファーム』。この第3作目がＰＳ２になって登場するぞ。ＰＳ２のマシンパワーを得て、より表現豊かになった今作の目玉は、何といってもグラフィックの大幅な進化だ。左の写真を見てもらえばわかるように、モンスターの見た目や、バトルシーンの効果などをアニメ的なタッチで表現している。これにより、育てる楽しさやバトルの楽しさに、〝見る〟楽しさがプラスされたのだ。


▲今作はモンスター、背景など、ビジュアルを一新しての登場だ！

POINT 1 見た目も動きもアニメチック！

今作では、モンスターの描画にトゥーンシェイドとエッジ処理という方法を使用している（ポリゴンモデルをアニメ的に見せるための手法）。これにより見た目がアニメチックになり、親しみがさらにわくようになったのだ。また各モンスターには、それぞれに細かい動きや表情が設定されている。そのしぐさを見ているだけでモンスターへの愛情度が大幅にアップすること間違いなし！　詳細は不明だが戦闘シーンでもアニメ的なエフェクトが加わるようだ。続報を待て！



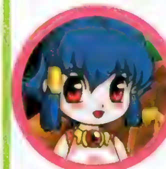
◀ハムが喜んでいる！　ほかにどんな表情を見せてくれるのか？







POINT 2 育成もパワーアップ？



育成での新要素はまだ不明な部分が多い。しかし、左の写真を見てほしい。モンスターのゲージ以外に、女の子（多分助手だと思われる）にもゲージがついている。この女の子との接し方も、モンスターの育成に影響するのかも!!



▲ゲージはモンスターの性格？何を示しているのか今から気になる。

POINT 3 こんどの円盤石はDVD！

円盤石（ＣＤ）からモンスターを誕生させるというのが、『モンスターファーム』の特徴。ハードがPS2になった今作では、ＣＤに加えて、ＤＶＤからもモンスターを誕生させることが可能なのだ！　はたして自分のお気に入りの映像ソフトからどんなモンスターが生まれるのか期待は高まるよね！





◀この青い服を着たモンスターは、ピクシーの派生系らしい。どのような能力を持っているのか？

▲毎度おなじみのピクシー。前作ではここからさまざまなモンスターが派生して登場したが、今回はどうなる？

PS RPG

アトラス名作コレクション Vol.1

真・女神転生

SFCの名作RPGがPSで復活！　ビジュアル面や操作面の改良など、今風にアレンジされた新生『真・女神転生』シリーズがついにリリース決定だ！

春予定
▶アトラス
▶価格未定
▶MC（ブロック数未定）

あの名作RPGがPSに降臨する!!



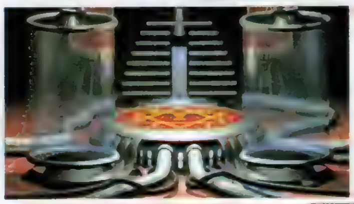
▲あえて当時の面影を残した悪魔のグラフィックはSFC版からのイメージを大きく崩さないためのものだ。



▶リニューアルされた背景グラフィックの1つ。影の描き込みや使用色の増加など、細部にわたって今風にアレンジされている。

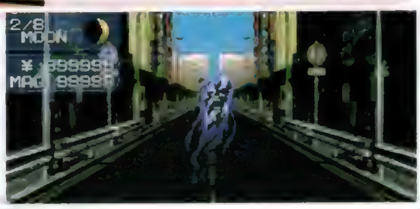
『ペルソナ』『デビルサマナー』のルーツがここに…

『デビルサマナー』や『ペルソナ』シリーズのルーツにして、悪魔召喚＆合体システムで数多くのファンを魅了したRPG、『真・女神転生』。その名作がついにPSに登場するぞ！　ダークな世界観やハイテンポなストーリーはそのままに、グラフィックや操作面を完全リニューアル。初めてプレイする人はもちろん、SFC版をプレイした人も納得させるべく、現在鋭意開発中だ。なお、シリーズ作品の『Ⅱ』と『if…』も、秋に発売を予定しているぞ。



プレイヤーは、交渉を経て仲魔（味方）となった悪魔を召喚することで、敵との戦いを切り抜けていく。そして、仲魔同士を合体させることで、より強力な悪魔の力を得るのだ。この召喚＆合体が、『真・女神転生』シリーズ最大の魅力といっても過言ではない。

名前のとおり月の満ち欠けを示すモノで、敵の強さや交渉の可否など細部にわたって影響を与える重要な要素だ。イメージ的には『女神異聞録ペルソナ』でいうところの月齢と思って間違いないだろう。





これは、遭遇した悪魔に話しかけるというシステム。交渉が成立すれば、仲魔として心強い戦力となる。『デビルサマナー』や『ペルソナ2』ではより複雑に描かれる“交渉”の元になった。

神と悪魔の戦いを描く『真メガテン』の原点とは…？

『真・女神転生』はSFCを代表するRPGの1つで、類を見ない独自のシステムが絶大な支持を集めた作品だ。記念すべき第1作は1992年10月に産声を上げ、2年後には『Ⅱ』が、同年暮れには外伝的な『if…』が発売された。PCエンジンやメガCDなど、機種の垣根を超えて移植された名作でもある。



←SFC版
↑PCエンジン版

STORY

それは悪夢から始まる物語——。ある朝、少年が目を覚ますと、街はとある殺人事件の話題で騒然としていた。公園はもちろん、道路までもが警察に封鎖され、街は混乱状態に陥る。やがて、不穏な空気に満たされた街には無数の悪魔があふれ出し、東京では大規模なクーデターが勃発。こうして、少年たちを運命の歯車が音を立てて動き出すのだった……



数奇な運命を背負った戦士たち





主人公
東京の吉祥寺に母親と2人で暮らす、心根の優しい少年。運命に導かれるまま、悪魔召喚プログラムを使い、“彼ら”と心を通わす。

カオスヒーロー
吉祥寺でとある人物に痛めつけられていた青年。“何よりも強い力”を求めて主人公と行動をともにする。

ヒロイン
主人公の夢の中に現れた、運命的なつながりを持つ謎の女性。ときには離れ、ときにはともに戦うことになる心強いパートナー。

ロウヒーロー
一連の事件によって行方不明になった彼女（主人公の隣人にして幼なじみ）を捜すべく、主人公と行動をともにする。

　※写真はすべて開発中のものです。

PS2 RPG

ルナティックドーン テンペスト

2月
▶アートディンク
▶¥6,800
▶MC2（400KB）

PS2で新しく生まれ変わった『ルナティックドーン』がこの『テンペスト』。今回は一新された戦闘システムを徹底的に解説していくぞ!!

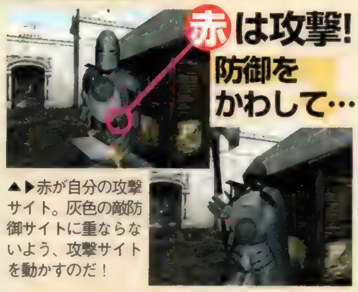
本物の手応え！　生まれ変わった戦闘システムを解説！

自由な冒険をテーマに、PSでも『Ⅲ』、『オデッセイ』と2作が発売されたRPG『ルナティックドーン』。シリーズ最新作となるこの『テンペスト』は、前作までのコンセプトを受け継ぎつつ、より気軽に楽しめるRPGへと進化したのだ。今回は変更されたシステムの中でも、特徴的な戦闘についてを解説していこう。
3Dの一人称視点になり、アクション要素が加わった『テンペスト』ならではの新感覚バトルは、シリーズのファンならずとも要チェック。キミはこの3Dバトルを勝ち抜いていくことができるか？

CHECK 『テンペスト』の戦闘システム

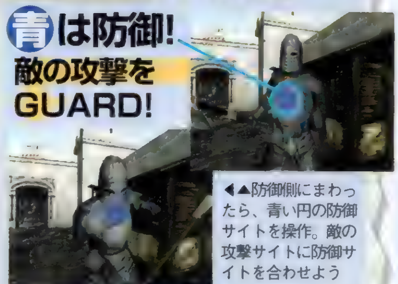
『テンペスト』の戦闘では、攻撃側は攻撃サイトを動かして、攻撃する場所を指定。それに対して防御側は、相手が狙ってくる攻撃場所を予想して、防御サイトを移動させる。そして攻撃の瞬間に、攻撃サイトが防御サイトと重ならなければ攻撃が命中。重なってしまうと、こちらの攻撃は防御され、逆に反撃されることになるぞ！

攻撃 OFFENCE PHASE



▲▶赤が自分の攻撃サイト。灰色の敵防御サイトに重ならないよう、攻撃サイトを動かすのだ！

防御 DEFENCE PHASE



◀▲防御側にまわったら、青い円の防御サイトを操作。敵の攻撃サイトに防御サイトを合わせよう

戦闘のポイント1 アタックカウント

プレイヤーの腕しだいで連続攻撃が可能!!

戦闘はターン制で、1ターンに何回攻撃できるかはアタックカウント（以下：AC）で決まる。ただしこちらの攻撃を防御されると、そこで攻撃権は敵に移り、相手の攻撃を防御するまで、そのターンは攻撃できない。もちろん敵にもACがあるので、プレイヤーと敵のどちらかのACがなくなると、そのターンは終了だ。

戦闘の流れ

戦闘1ターンの流れ



▲敵の攻撃ターン開始。しかし、相手の攻撃を見事に防御できたぞ！

▼すると攻撃権がこちらに移った。ACがなくなるまで攻撃だ！

▲こちらの攻撃を防御されなければ、一方的に攻撃できる。

▼なんと防御された！ 攻守の切り替わりが激しい緊迫した戦いが続く……。

戦闘のポイント2 装備

武器や防具の性能の違いを戦闘で実感!!

弓矢

弓矢は遠距離から攻撃でき、防御されても攻撃権が変わらないのが特徴。その分、矢は消耗品で弾数に制限があるぞ。



◀敵の反撃を受けないのが最大の魅力！

スピード

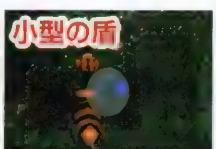
武器には「スピード」が設定され、これが高いほど素早い攻撃が可能。攻撃が当たるまでの時間も短くなる。



◀スピードの速い武器なら攻撃はかなり有利になるだろう。

ディフェンスレンジ

『テンペスト』の戦闘では、装備している盾に合わせて、防御サイトの大きさも変化するようになっているのだ。



▶盾が小型だと防御サイトも小さい。

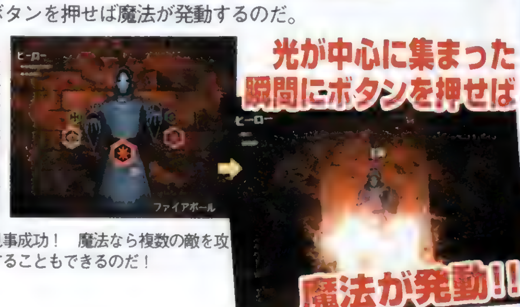


◀大きいサイトなら防御もラク。

戦闘のポイント3 魔法

タイミングよくボタンを押すと発動!!

戦闘中に魔法コマンドを選択すると、無数の光が中央に集まり始める。そして、この光が1つになった瞬間にタイミングよくボタンを押せば魔法が発動するのだ。



▶レベルに応じて魔法の威力もアップするぞ。

▶見事成功！ 魔法なら複数の敵を攻撃することもできるのだ！

PS FTG

アルティメット ファイティング チャンピオンシップ

1|25
▶カプコン
▶¥5,800
▶MC(1ブロック) 2人プレイ可

実在の選手が命をかけて戦う、聖地オクタゴンを完全再現!! その舞台へ自由に作成した選手を参戦させられる、EDITモードの詳細に鋭く迫る!!



▲実在のUFC戦士に戦いを挑め！ いかなる状態からでも攻撃を繰り出し、相手の戦闘意思がなくなるまでたたきのめすのだ！

EDIT FIGHTERモードで「UFC」に挑め!!

金網に囲まれたリングや、ほとんどすべての攻撃が許された過激なルールが特徴の格闘イベント「UFC」。その興奮を再現した本作に、オリジナル選手を作成できるモードがあることは前回お知らせしたとおり。今回はその詳細をお伝えするぞ。EDITで作った選手をオクタゴンへ送り込んで、危険極まりない「UFC」の戦いを体験してみよう！

UFCがよくわかる！ 用語解説

●UFC：一部の攻撃（金的・目つぶしなど）以外のすべての攻撃が認められている、世界で最も過激な格闘技イベント。初期の大会は素手による殴り合いだったが、あまりの過激さに現在はグローブ着用が義務づけられている。
●オクタゴン：UFCで使われる八角形のリング。周囲を金網で囲まれているため逃げ場がなく、完全な決着をつけるためにふさわしいリングといえる。独特の雰囲気をかもし出す、いわば「UFC」の代名詞的存在

Check! 1 ファイトスタイルで技が変わる!

EDITした選手が使える技は、その選手のファイトスタイルによって変わってくる。通常技が変わるだけでなく、コンビネーションも違うぞ。



▲相撲出身者のパンチ。ほとんど突っ張りに近い。



▲本作では、組み技系の選手も立ち技のノウハウを習得ずみ。

Check! 2 実在の強豪が続々登場!!

本作に登場する全選手を、ここに大公開するぞ。

登場選手一覧（50音順）	
アンドレ・ロバーツ	パット・ミレティック
エヴァン・タナー	ピート・ウイリアムス
ガイ・メッツァー	フランク・シャムロック
ゲーリー・グッドリッジ	ペドロ・ヒーゾ
ケビン・ランデルマン	マーク・コールマン
高坂 剛	マット・ヒューズ
ジェレミー・ホーン	マルコ・ファス
チャック・リデル	ミッキー・バーネット
ティト・オーティス	モーリス・スミス
ティム・レイシック	ユージン・ジャクソン
バス・ルッテン	ロン・ウォーターマン

Let's EDIT!! 最強のUFC戦士を作り出すのだ!

STEP1 まずは選手を作ってみよう!いろいろ細かく設定できるぞ

EDITモードでは、選手の外見やプロフィール、ファイトスタイルなどを設定できる。パンチが得意な選手や寝技が得意な選手など、好みのタイプの選手をEDITできるぞ。また、EDITした選手は、ほかのすべてのモードで使用可能だ。


▲ボクシングなど立ち技系ファイターは、打撃のコンビネーションが得意。

EDITできる要素の一部を紹介！

①ファイトスタイル

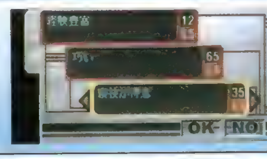
ボクサーやレスラーなど、13種類のスタイルから選択。スタイルによって戦い方が違うぞ。



◀メジャーな格闘技から、マイナーな格闘技まで網羅。

②選手の特徴

65種類もあるキャッチフレーズの中から3つを選択することで、選手の特徴を表現できる。



◀思いきり強そうなキャッチフレーズにするのもイイかも。

③パラメータ設定

7種類の項目にポイントを振り分けることで、選手の能力を設定する。ただし、振り分けられるポイントは最大で500まで。スタイルを生かすようにポイントを振り分けるのがコツだ。



◀パラメータは何度でも変更できる。実戦を繰り返し、自分に合った振り分け方を見つけよう。

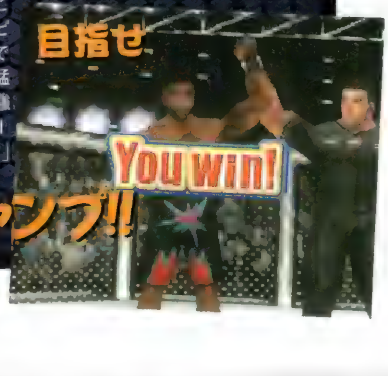
準備ができたら対戦開始!! FIGHT!!

STEP2 いよいよデビュー！ トーナメントに挑戦だ!!


▲実在する選手たちは、みんなUFCの達人ばかり。一瞬の油断が命取りになるぞ。

選手をEDITしたら、いよいよオクタゴンへ殴り込みだ！ UFCトーナメントモードでは、実在する選手たちとチャンピオンの座を争えるぞ。トーナメントで優勝して、チャンピオンの座を得ると、今度は防衛戦を戦うことになる。だが、チャンピオンとなったキミに挑んでくる相手だって、歴戦の猛者たちばかり。なみいる強豪を撃破し、キミのEDITした選手で、「UFC」の頂点を目指せ！

目指せUFCチャンプ!!



PS2 FTG BLOODY ROAR3

3月
▶ハドソン
▶価格未定
▶MC2(KB数未定) 2人プレイ可

獣に変化するシステムが特徴的な『BLOODY ROAR3』の続報をお届け！
超獣化をはじめ、新たに採用されたシステムの詳細に迫っていくぞ!!



戦いを盛り上げる新システムを紹介!!

爽快感バツグンの獣化FTGが帰ってきた!!

〝ビーストチェンジ（獣化）〟という、特徴的なシステムを採用している3D・FTG『BLOODY ROAR』。この『3』でも戦いの基本は従来と大きく変わらないが、ハードがPS2になったことで、キャラのモデリングや背景など、すべての面においてパワーアップ。さらに銀髪の美形キャラ、シオンの参戦により、ますます戦いがヒートアップするのだ!! 今回は、新たに判明した3つの新システムの詳細に迫るぞ。中でも、さまざまな可能性を秘める期待の新要素・超獣化は要チェックだ!!



心優しき元看護婦 アリス

ユーゴと共通の目的（獣人と人間の共存）を持ち、元看護婦の知識を生かして彼をサポートする。非力だが、スピード感あふれる戦いを得意とする。獣化タイプはウサギ。

超獣化

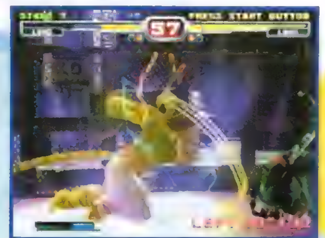
わずか12秒間の大暴走!! 持てる力を出し切って、敵を完膚なきまでにたたきのめせ!!

獣化からの最終形態!!

獣化ゲージがMAXになると、超獣化が可能になる。超獣化中はタイムのカウントが停止し、12秒間獣化が解けることがなくなる。有利に戦えるが、一度超獣化すると、その対戦中は二度と獣化できなくなってしまう。しかし超獣化には、そのリスクに見合うだけのメリットがある。以下で詳しく紹介するぞ!!

1 ビーストドライブ打ち放題!!

12秒間はどんなことがあっても、超獣化が解けることはない。よって、ビーストドライブ（超必殺技）も使いまくれる。もちろん、ダメージを受けて獣化が解けることもないのだ。



▲超強力なビーストドライブが使い放題に!! 爽快感バツグンなのだ。



▲▶発動させるタイミングを見極めるのが重要だ!!

2 どんどんつながる！ エニィキャンセル

超獣化中のもう1つのメリットとして、すべての通常技＆必殺技にキャンセルがかかるようになる。これを「エニィキャンセル」と呼び、人間や通常の獣化時では不可能なコンボを繰り出すことも可能になるのだ。スキの大きな技がメインのパワー系キャラも、うまく使えば有利に戦えるに違いない。



▲スピードが早いキャラなら、とんでもないコンボが完成するかも!?

エアコンボ

空中に浮かせた相手に追い打ちをかけるコンボ。タイミングを体で覚えろ!!

空中を華麗に舞う連続技!!

空中へ浮かせた相手に、すかさずジャンプすることで追い打ち攻撃が可能になる「エアコンボ」。キャラによってジャンプのタイミングが変わったりと慣れるまでが大変だが、使いこなせばかなり強力な武器になる。獣化しなくても使える（ただ獣化したほうが決めやすい）ので、低いリスクで繰り出すことができるのだ。ここでは、ジェニーが獣化したときのものを紹介するぞ。



◀エアコンボの基本は、相手を通常技で浮かすところから始まる。





▲▶落下中の敵に攻撃をヒットさせれば、完成だ!!

ギリギリエスケープ

新たな駆け引きを生む期待の要素。攻撃を見切って反撃だ!!

紙一重の攻防戦が展開!!

従来のシリーズのように「相手の攻撃を受け流す」のではなく、完全に「見切ってかわす」ところが新しいギリギリエスケープ。発生が遅い技などは見切られやすくなるので、使いどころを考える必要が出てくる。さらに熱い駆け引きを実現させる、注目のシステムなのだ。



▶うまく動きを見切り、反撃の糸口をつかめ!!

PS2 ACT

機甲兵団J-PHOENIX 序章篇

2月
▶タカラ
▶¥1,800
▶MC2（KB数未定）

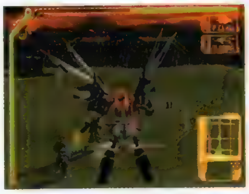
大河原邦男氏がメカデザインを手がけたことでも話題の本作。このソフトが先行体験できる『序章篇』の発売が急遽決定したぞ！　今回はその内容に迫る！

お得感たっぷりの「序章篇」で機甲世界を先行体験!!

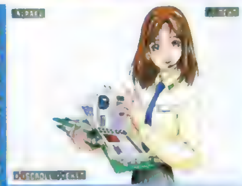
カスタマイズ可能な重厚メカが3D空間で戦う迫力のACT『J－PHOENIX』。その序盤のストーリーが楽しめる『序章篇』が、『本篇』に先駆けてお手頃価格で発売されるのだ。この『序章篇』には、『本篇』の導入部である3話分が入ったストーリーモードのほか、対戦モードや敵機の撃破数を競う百機斬りモードを搭載！　そのほか、特典として設定資料をじっくり鑑賞できるグラフィティモードの収録など、お得要素が満載なのだ。さらに、このソフトでしか手に入らないパーツが用意されており、そのパーツを使って作成した機体を『本篇』で利用できるぞ。『本篇』発売が待ちきれない人は、まずはこの『序章篇』をゲットだ！


▲『序章篇』にしか登場しないパーツもある。もちろん、本篇で利用することもできるのだ。

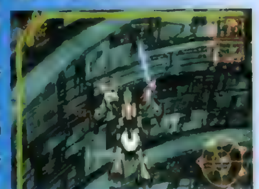
収録されたモード
「ストーリーモード」
「百機斬りモード」
「2P対戦モード」
「グラフィティモード」


◀本作で、メカの操作感にいち早く慣れておこう。

『序章篇』だけのお楽しみ要素 グラフィティモード


◀キャラの設定イラストが鑑賞できる。初公開のキャライラストもあるぞ。


◀大河原氏が手がけたPF（パンツァーフレーム）の設定イラストを収録。


◀「本篇」の広告用ムービーを収録。まだ見ぬステージの様子も確認できる。


◀「本篇」の主題歌「Hold Over」を、フルコーラスで収録。

プレイできる話（ストーリー）は3つ！

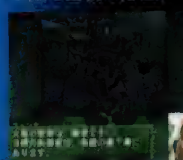
第一章 出撃! グレン小隊
最初のミッションで、平原から侵攻してくる敵部隊を迎え撃つ。まずは小手調べの簡単なミッションだ。


◀ミッションの前にはこのようなデモも入る。輸送機から出撃中。

第二章 奴の名は・・・
最強のライバル・グリュウが初登場するミッション。彼の操る高性能機「黒夜叉」の猛攻から逃れ、反撃できるか!?


◀敵部隊を一掃すると、ライバル、グリュウとの対決になるぞ。

第三章 バストドゥール研究所
火気厳禁の地下施設に潜入し、接近戦用の武器で最深部を目指す。銃器の使用が禁止されているので苦戦は必至。


◀レーザーブレードやカタナなど、直接攻撃用の武器で戦うのだ。

「序章篇」だけのお楽しみキャンペーン 百機斬りモードで豪華賞品をゲットしよう!!

「序章篇」だけに収録された百機斬りモードは、敵機を次々と撃破していくストイックなモードだ！　このモードでハイスコアをたたき出して、豪華な賞品が当たるキャンペーンに参加しよう！　腕に自信アリ！　…という人は、ハイスコアの画面をカメラもしくはデジカメで撮影し、住所、氏名、年齢、電話番号、ゲームの感想を書いて、下記のあて先まで送るべし!!

目録
- ●エースパイロット賞…「J-PHOENIX」特製フィギュア－1名
- ●オペレーター賞……出演声優寄せ書きサイン色紙――3名
- ●開発参謀賞…………大河原邦男氏サイン入り出力原画－10名
- ●諜報部員賞…………デジカメ「スティックショット」―20名
- ●スナイパー賞………クオカード3,000円分――――100名


▲ダメージを受けないように注意しながら、スコアを伸ばしていこう！

エースパイロット賞


「J-PHOENIX」特製フィギュア

諜報部員賞

デジカメ「スティックショット」


開発参謀賞
大河原邦男氏直筆サイン入り出力原画

ガンガン応募しよう！

百機斬りキャンペーンのあて先：〒125-8503　（株）タカラ「機甲兵団J-PHOENIX　百機斬りキャンペーン」係
※しめ切りは来年3月31日まで（当日消印有効）。

PS2 SLG

スカイオデッセイ

1/25
▶SCE
▶¥6,800
▶MC2（246KB）

さまざまなタイプの飛行機で、多彩なフライトが楽しめるフライトシミュレータが登場!!　“空気を切って飛ぶ”感覚をぜひ体験してみよう!!



手軽に大空のフライトが楽しめるバラエティ豊かなモードを大紹介!!

複葉機から小型ジェット機まで、新旧さまざまな機体が登場する『スカイオデッセイ』。本作では難しい操作を極力はぶき、左スティック1本で、誰でも簡単に大空のフライトを楽しめるようになっているのだ。もちろん旋回などのテクニックを極める楽しさも十分に用意されてる。今回はメインの「アドベンチャーモード」を中心に、収録している各モードを紹介していくぞ。どのモードもひと味違った楽しいものばかりだ。



◀基本操作は「トレーニングモード」で確認できる。ここで操作を覚えよう!!

アドベンチャーモード

ミッションクリア型のモード!!

いくつかのステージに区切られた孤島で、ミッションをクリアして進めていくのが、この「アドベンチャーモード」。最初、機体は3種類しか選べないが、ある条件を満たすことで増えていくぞ。まずは、ステージ1と2を紹介するのでどんなミッションかチェックしよう。



◀どの機体も性能がまるで違う。自分に合った機体を探そう!!

スタート前の準備

スタート前には、このステージのミッションの確認と、機体のカスタマイズができる。カスタマイズでは、各ステージのクリア時に入手したパーツを装備したり、機体のカラーを変えることが可能。ミッションの内容や選択した機体のタイプにあわせたカスタマイズをしていこう!!



▲ステージをクリアするごとに、パーツを1つずつゲットできるのだ。

STAGE 1 ファーストフライト

突風が吹きあれる渓谷を抜けろ！

このステージは、強風が吹き荒れる渓谷をかいくぐり、その先にある飛行場に無事着陸することが目的となる。落石やら突風など、大自然が牙をむいてキミの行く手をはばんでくるぞ。うまく機体をコントロールしていこう。



▶天候が急変することもあるのだ!!

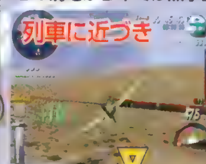


◀轟音とともに、巨大な落石!! うまくかわせるか!?

STAGE 2 横断列車

給油を受けつつ目的地へ！

ステージ2は機体が損傷しているため、燃料がどんどん漏れるという悪条件でのフライトとなる。よって、大陸を横断する列車から、空中で給油を受けなくてはならない。この窮地からキミは無事生還できるか？



◀うまく高度とスピードを調節して、給油車両に近づこう。



▶うまくドッキングすれば給油が完了。

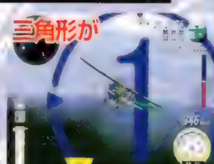
スカイキャンパスモード

数字を線で結び大空に絵を描こう!!

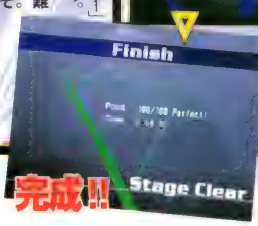
この「スカイキャンパスモード」は、空中に浮かぶ数字を順番に結ぶことで、スモークで大空に絵を描くことができる。正確に描くほど、クリア後の得点が高くなるぞ。難易度は高いが、思い通りに大空に絵が描けたときの爽快感はバツグン。絵心をくすぐられるモードなのだ!!



◀まずは全体図を頭に入れておこう。



▶まずは小手調べ。「1」番から順番に飛ぼう。



◀グリーンの三角形が完成。

ポイントチェックモード

数字を順番にくぐり滑走路に着陸しよう!!

この「ポイントチェックモード」は、一定内のフィールドに浮かぶ、1〜6までの青と赤のマーカーを順番にたどりタイムを競うのだ。数字を順番にチェックすれば、同じ色で統一する必要はないが、着陸時だけは、最後に通過したマーカーに対応した色の滑走路に着陸しないとダメなので注意しよう!!





▶▼順番に数字をチェックしていき、うまく滑走路に着陸するのだ。

クルージングモード

好きなだけフライトできるモード!!

時間制限なし、燃料制限なしでフライトできる「クルージングモード」。もちろん、天候も自由に変えることができるぞ。



▶星がきらめく夜空を優雅に飛行!!

PS2 ACT Dog of Bay（ドッグ・オブ・ベイ）

発売中
- ▶マーベラス エンターテイメント
- ▶¥6,800
- ▶MC2（211KB）

擬人化された犬たちが繰り広げる不思議なダンスミュージカルが、PS2を舞台に開演！　華麗なダンスの数々に注目だ!!

犬たちが踊るミュージカルACT開幕!!





『Dog of Bay』は、捨て犬たちが集まるバーでのミュージカルをモチーフにした、リズムACT。プレイヤーはリズムに合わせてボタンを押すことでダンスを成功させ、ステージを盛り上げていく。主人公であるカミュを、宝塚の元トップスター・涼風真世が熱演しているほか、影山ヒロノブや本田美奈子、横山智佐などキャストも超豪華！　PS2を舞台に繰り広げられる「歌」と「ダンス」を、ぞんぶんに楽しもう!!

STORY…

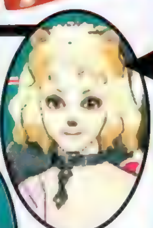


港のバーで繰り広げられる犬たちのミュージカルショー

港町の埠頭の倉庫に数匹の捨て犬たちが集まって、歌あり、踊りありのバー、「PERMANENTS」ができました。物語は、危険といわれる外界へ旅立った主人公・カミュが数年ぶりに「PERMANENTS」へ帰ってくるところから始まります。数年前、旅立つカミュと別れた元恋人・サラの気持ちは？　そして、ほかの犬たちは？　そんな思いの交錯するミュージカルが開演します。

リリアン・ビビアンのダンス教室

初心者でもすぐに踊れるダンステクニックを伝授！伝授!!



リリアン
バーで人気の双子(の姉)。冷静だが、ややおっとり系。



ビビアン
元気なのが取り柄。ヒロインのサラをお姉さまと慕っている。

音に合わせる！

リズムに乗って入力しよう!

ボタンを押すタイミングは、曲のリズムに合っているの。曲のイントロから、カチカチって音が4拍子で鳴っているから、その音と曲に合わせてボタンを押すようにしてね。

音符の向きも参考に！

今までのリズムゲームと違って、このゲームには判定ラインがないの。だから、ボタンを押すタイミングがわかりにくいって人は、とりあえず右図の点線の位置に判定ラインがあると思って。あとは音符の向きとタイミングを、間違えないよう入力すればバッチリよ。



◀写真の点線あたりに音符が重なった瞬間にボタンを押せば、エクセレントを取れるぞ。

光に合わせる！

ひたすら目で見てタイミング重視!

反射神経に自信があるなら、画面下の宝石に注目して。光が集まってくるから、宝石に光が集まりきった瞬間に、対応したボタンを押していけばいいのよ。

▼▶写真のように、少しずつ宝石に光が集まっていき、最後にフラッシュする。その瞬間にボタンを押せばOKだ。連続して光るときは、流れてくる音符の数で、ボタンを押す回数を判断すると正確に入力することができる

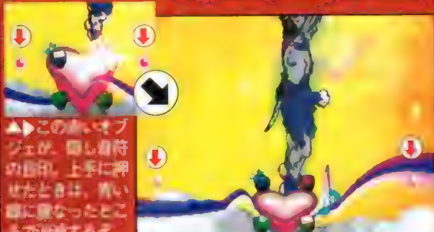






解くほど楽しい！ ゲームの魅力倍増の隠し要素をチェック!!

ファインド　隠れた音符を発見して高得点を狙え！



▲▶この赤いオブジェが、隠し音符の目印。上手に押せたときは、青い線に重なったところで消滅するぞ。

プレイ中、中央のハートから青いオブジェが出ることがある。これが隠し音符の合図だ。青い線（ハートから流れ出しているもの）と赤いオブジェが接触したときにL1・R1ボタンを同時押しすれば、ポイントを獲得できる。

オプション&ビューワー　オプション&ビューワーの隠し要素を公開！

オプションの項目内にある「？？？」は、ストーリーモードをクリアするたびに、少しずつ内容が明らかになっていく。また、ビューワーモード内にも、新しいポーズやモデルが追加されていくのだ。それらの隠し要素の出現条件を、右の表にまとめてみたぞ。

クリア回数	出現する要素
1回目	オプションに「2頭身」が追加
	オプションに「ムキムキ」が追加
	オプションに「ペラペラ」が追加
	ビューワーに新ポーズが追加
2回目	ビューワーに「テカテカ」が追加
	ビューワーに「ギラギラ」が追加
3回目	オプションに「テカテカ」が追加
	オプションに「ギラギラ」が追加
	ビューワーに新ポーズが追加
4回目	オプションに「オートプレイ」が追加

PS S・RPG

スーパーロボット大戦α外伝

新システム・新ユニットを追加し、『α』の外伝が登場！ 気になる新要素をチェックするぞ!!

春予定 ▶バンプレスト ▶¥6,980 ▶MC（ブロック数未定）

ファン待望のユニットが続々と参戦!!



大人気S・RPG『スパロボ』シリーズの最新作。この『外伝』には前作とはまったく違う新ストーリーを追加しているうえに、「熟練度ポイントシステム」を改良したり、新しく「援護システム」を追加したりと、『α』から大幅にパワーアップ。シリーズのファンも納得の仕上がりだ!!

◀より美しく、より動きが多彩になった戦闘画面にも注目。新ユニットの活躍が今から楽しみだ。

Check 1 『外伝』で追加されたシステムはこれだ！

I WS版『COMPACT』で好評の「援護システム」を搭載

ワンダースワン版『COMPACT』で、初めて導入された「援護システム」。これは「援護」スキルを持ったユニットが、隣接したマスの味方ユニットを、攻守にわたって支援するというもの。味方ユニットの攻撃時には追加攻撃を、防御時には敵の攻撃を防いでくれるのだ！

II 「熟練度ポイントシステム」がさらに改良!!

『α』から導入された「熟練度」は、エンディングの分岐や隠しユニットの出現に関係する重要なパラメータだ。前作『α』では、ストーリーに沿った選択肢を選んだり、特定の敵を倒すことで上下したが、『外伝』では、左で挙げた「援護」も関係するのだろうか!?

Check 2 新規参戦の4作品を公開！



World 『リリー』の舞台は『1』の約30年前！

『リリー』の時代設定は、『1』の約30年前。リリー、イングリド、ヘルミーナが、錬金術の里・ケントニスの命を受けて、ザールブルグに到着。そこでアカデミー設立のために、大奮闘するのだ。



◀イングリドとヘルミーナとともに錬金術の腕を磨き、ザールブルグ中に錬金術を広めよう！

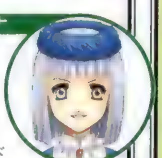


リリー（Lilie）
●本作の主人公で17歳。何事にも熱中して取り組むリリーは、独学で錬金術を身につけた。その才能と努力を認められてケントニスのアカデミーに招かれ、ザールブルグへの旅に出る。生徒2人にとっては、母親的な存在でもある。

『1』『2』のキャラが生徒として登場！



イングリド
●10歳。前2作ではマリーとエリーの先生として登場。気が強く、ヘルミーナといつもケンカしている。



ヘルミーナ
●10歳。『2』ではエリーのライバルの先生として登場。彼女も気が強く、イングリドをライバル視している。

シリーズの流れ

3 リリーのアトリエ →30年→ 1 マリーのアトリエ →6年→ 2 エリーのアトリエ

PS2 RPG

リリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士3～

アイテム調合が楽しいRPG、『アトリエ』シリーズ。その最新作が2年ぶりに登場するぞ！

夏予定 ▶ガスト ▶¥6,800（予） ▶MC2（KB数未定）

今回の目的は"アカデミー"設立だ!!

錬金術で素材を調合して、アイテムを作り出すRPG『アトリエ』シリーズ。最新作の『リリーのアトリエ』では、調合の基本システムを継承しつつ、「展覧会」をなどの新システムを導入し、アイテムの調合がより楽しくなっている。また、魅力的なキャラが登場するシーンは、すべてフルボイスで展開するぞ！

▶『リリー』では、街の中を歩き回ることが可能に。調合アイテムの獲得やイベントも、街中で起こるぞ。



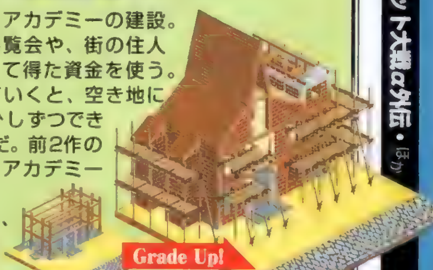
System アカデミー設立に関わる新要素をチェック！

❶ 展覧会システム

年1回行われる展覧会で、「国の発展に貢献する」と国王に認められる出展をすれば、資金援助をしてもらえる。しかし、その対象は1業種のみ。製鉄工房やジプシーなどの他業種と争って、資金援助の権利を勝ち取らなければならないのだ！

❷ アカデミー建築現場システム

本作の目的はアカデミーの建設。その費用は、展覧会や、街の住人の依頼をこなして得た資金を使う。資金を投入していくと、空き地にアカデミーが少しずつできあがっていくのだ。前2作の主人公が通ったアカデミーを、自分の手で建てる楽しみは、『3』ならではのものだ！



PS2 ACT

スーパーギャルデリックアワー

TV番組に出演している気分が味わえる、ユニークな対戦ACTが登場!!

春予定 ▶エニックス ▶価格未定 ▶対応周辺機器未定 2人プレイ可

美少女キャラでハチャメチャバトル!!

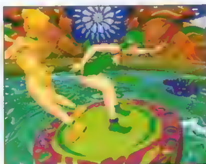
架空のTV番組を舞台に、キュートな女の子4人組〝QTS(キューティーズ)〟を操作して、さまざまな競技にチャレンジするACT。登場する競技は、「尻相撲」や「くるくるボルト」など個性的でバラエティ豊かなものばかり。シンプルながらも、独特の雰囲気にハマれることうけあいだぞ。もちろん競技だけでなく、〝QTS〟の女の子たちの表情や動作も魅力の1つ。さまざまな競技に挑戦する勇姿が、TV番組さながらの演出で楽しめるのだ。パーティ向けソフトとしても、エキサイトできること間違いなし!!



▲〝QTS〟の4人による、セクシー極まりないバトルが楽しめる。衣装もかなり刺激的なので、ドキドキしちゃってコントローラがうまく操作できなかったりして?



▲こちらは「なわとび」。タイミング重視の競技だけに、集中力がものをいうかも!? キミは何回跳べるかな?



◀フェロモン全開といった感じの「尻相撲」。負けた女の子はプールに落下!! かわいそうだけど、勝負はキビシイのだ。



▶これは木を切り倒す「木こり」ゲーム。なぜか木が女の子の顔になっているぞ。シュールでサイケな雰囲気が満載!!

PS SPG

エアロダイブ

空を舞う、スカイダイビングの魅力がたっぷりつまったSPG

1/18 ▶バンプレスト ▶¥5,800 ▶MC(1ブロック) 2人プレイ可

華麗なフォーメーションで勝利をつかめ

スカイダイビング特有の浮遊感が味わえるSPG。ゲームはチーム同士のバトル形式になっており、相手を先に1000mまで落下させれば勝利だ。落下中にコマンドを入力することで、さまざまなフォーメーションを組むことができるぞ。また、フォーメーションを完成させると、ゲージがたまって相手に複雑なコマンドを送るなどの攻撃が可能になるのだ。



◀コマンドは、✚キーと◎などのシンプルなボタンの組み合わせだ。

PS2 RCG

BATTLEGEAR2(バトルギア2)

アーケードを席巻した、究極のリアルレーシングがPS2に登場!!

春予定 ▶タイトー ▶価格未定 ▶MC2(KB数未定) 2人プレイ可

リアルさを追求した究極のRCG!

アーケードで好評を博した、リアルな走りを満喫できるRCGがPS2に登場。日産スカイライン、ホンダシビックといった実在の車両が続々と登場するぞ。また、家庭用だけの車種やコースなど、新要素も豊富に盛り込まれているのだ。ネットを利用したタイムアタックも開催される予定なので、今からアーケードで腕を磨いておこう!



◀上級者の記録をダウンロードして、戦うことも可能になる予定だ。

新作ソフトニュース NEWS

ロジックの申し子、おーちゃんが帰ってきた!

『value1500 おーちゃんのお絵かきロジック3』は、お絵かきロジックが楽しめるPZGの第3弾。全300問と、上級者も納得のボリュームを誇る。『SIMPLE1500シリーズVol.55 THE ダーツ』は、アメコミのテイストでストーリーが進行するダーツゲーム。スコア・アップなど、6種類以上ものゲームを収録している。『SIMPLE 1500実用シリーズ Vol.5 薬の事典 ~ピルブック2001年版~』は、手持ちの薬がどんな薬か簡単に調べられるソフト。薬の用法や副作用を詳しく解説してくれるぞ。『カラフルロジック2』は、カラーのロジックパズルを多数収録したソフト。マスが三角形になっているダイヤロジックも楽しめるほか、問題も300問と豊富に用意されている。ロジック好きは年明けが待ち遠しい!?



「value1500 おーちゃんのお絵かきロジック3」より

PS value1500 おーちゃんのお絵かきロジック3

▶2/1 ▶PZG ▶サンソフト ▶¥1,500



◀タテ・ヨコに表示された数字をヒントに、マス目を塗って絵を完成させるのだ。今回は長方形の問題もあるぞ。

PS SIMPLE1500シリーズVol.55 THE ダーツ

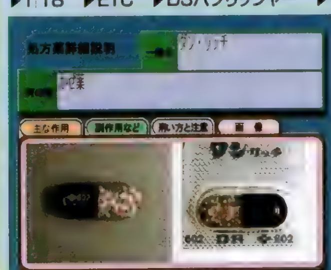
▶1/25 ▶ETC ▶D3パブリッシャー ▶¥1,500



◀アナログ入力対応による、「ダーツ投てきシステム」を採用。ホントにダーツを投げている気分が味わえるぞ。

PS SIMPLE1500実用シリーズVol.5 薬の事典 ~ピルブック2001年版~

▶1/18 ▶ETC ▶D3パブリッシャー ▶¥1,500



◀医師の処方箋が必要な「処方薬」を約一万品目、薬局で買える「大衆薬」を約三千品目も収録。

PS カラフルロジック2

▶1/18 ▶PZG ▶アルトロン ▶¥1,800



◀カラフルロジックでは、マスを塗りつぶす数だけでなく、色を合わせることも重要になるぞ。



METRO
ド肝を抜く
怒濤の人情カーアクション
ついに登場!!
トラック狂走曲®
〜愛と哀しみのロデオ〜
PlayStation.2
PlayStation.2
絶叫発売中!!
6,800円(税別)
株式会社メトロ 東京都文京区湯島1-3-4 KTお茶の水聖橋ビル
ユーザーサポート
2000年12月14日〜2001年3月14日 月〜金曜日 10:00〜17:00(土・日祝休業)
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
メトロホームページ http://www.metro-japan.com
Audio visual works ©2000 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED Program works ©2000 METRO CORPORATION



さらに進化したEDITモードの
エキサイティングプロレス2

前作以上に詳細な設定が可能になったEDITモードと、ドラマ感あふれる展開がナイスなSEASONモード。2大モードの魅力を徹底紹介!!

PS	FTG	エキサイティングプロレス2	1.25	▶ユークス
				▶¥5,800
				▶MC(3ブロック)、2人プレイ可



▶キミの分身をWWFマットに送り込み、ドラマの主人公となれ！

前作でも特に好評を博していた、EDITモードとSEASONモード。これらのモードが、『2』では大幅に進化しているのだ。EDITモードには新技や新パーツが追加されたうえ、鼻や目といった細かいパーツまでもが設定可能になった。またSEASONモードでは、実際のWWF同様、毎週行なわれるTVマッチでドラマが展開し、月末のPPV（有料放送）で決着がつくようになっている。そこで今回は、WWFに電撃オリジナルスーパースター「DENGEKI」（一部読者に大人気・本当!!）を乱入させ、彼の視点で各モードの魅力に迫っていくぞ。WWFファンならずとも、要チェック！

頂点を目指せ!!
オリジナルのスーパースターで挑むSEASONモードの軌跡

実際のWWFさながらの物語が楽しめるSEASONモード。EDITしたスーパースターで挑めば、感情移入できること間違いなし！



◀ドラマ性がアップしたSEASONモード

SIDE STORY 「DENGEKI」リターンズ!!

メキシコ出身だが、相撲取りに扮し、ジャパニーズスタイルで戦っていたDENGEKI。しかし、Rikishiの台頭で立場がなくなった彼は、新スタイルで再起をかける。

WWFへ殴り込みをかけろ!!

プロローグ 新コスチュームでリングに復活!

再びトップに返り咲くために、彼は壊し屋となった。コスチュームもアーミースタイルに変更し、デンジャラスな雰囲気を前面にアピールする！



▶ファイトスタイルも、メキシコ式にスタイルチェンジ!!

エピソード1 ランキング下位からの出発!

新人扱いのDENGEKIはランキングも下位。なかなか試合を組んでもらえない彼は、一計を講じることにした。1人でダメなら2人、2人でダメなら3人……。軍団の結成だ!!



◀ランキングが上がれば、ベルトをかけたタイトルマッチにも挑めるのに…

エピソード2 軍団結成で勢力拡大!!

DENGEKIはChris Benoitと軍団を結成し、強引に軍団抗争を開始した。このまま軍団抗争がドラマの中心となるか!?



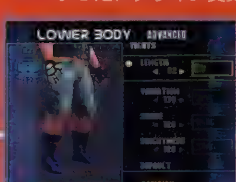
▶軍団マネージャー兼スーパースターとして、美女をはべらすDENGEKI

Look here!! 顔のパーツまで設定可能!超進化のEDITモード

今回のEDITは、目・鼻・口などの細かいパーツを組み合わせることができる。これで、よりキミの思いのままのデザインでスーパースターをEDITできるぞ。また服も、いろいろな模様を組み合わせることで、異なるデザインのTシャツも作れるのだ。

POINT ここまでできるパーツEDIT

[illegible]の色や、さらにはリングシューズをロング丈にしたりショート丈にしたりといった、デザイン変更も可能。



POINT 新技も多数追加

WWFでは使われない、日本の技も多数追加。中には、「眉山」や「摩周」などのツープラトン技もあるぞ。



Look here!! 軍団結成はドラマのように

最大4人までのスーパースターを選んで軍団名をつけたり、既存の軍団を解散させたりできる。最新のWWFも再現可能だぞ。

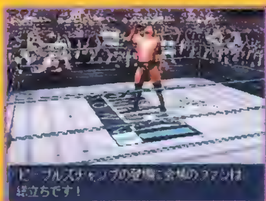
▶仲間と組んでいる試合は入場もオリジナルのものに。



詳細に迫る！ キミの分身でWWFをひっかき回せ！

ワンポイントWWF
NO.1スーパースターが欠場!?

昨年11月、何者かに車ではねられ、欠場を余儀なくされていたWWFのNo.1スーパースター・Steve Austin。『2』がモチーフにしているのはちょうどその欠場期間中なので、スタート時は彼でプレイすることはできない。だが実際のWWFでは、4月に復帰デモンストレーションが行われている。もしかして、ゲーム中でも…？



▶Steve Austin欠場中はThe RockがWWFの主役。



▲ファンならピンと来る!? 復帰デモンストレーション（Steve Austinによるバス破壊事件）の再現…なのか!?

Look here!! WWFが誇る2大デスマッチが登場!!

実際のWWFで行われるデスマッチの中でも、最近特に人気の高い2種類のデスマッチが登場。どちらも完全な決着をつけるために用いられる試合形式だ。ライバルを完膚なきまでにたたきのめそう！



◀ほかにも、まだまだたくさんのデスマッチが収録されている。

Death 1 憎い相手を棺桶葬にしろ！ CASKET MATCH

通常のプロレスルールとは異なり、3カウントフォールやギブアップなどで勝敗を決めず、ライバルを棺桶にたたき込んでフタを閉めたほうが勝ちとなる試合形式。もちろんスタミナが残っているうちは、相手を棺桶に入れても脱出されてしまう。徹底的に痛めつけてから、棺桶に放り込もう！



◀棺桶＝死を意味する、完全決着のためのルール。

Death 2 金網に囲まれたリングで決着をつけろ！ HELL IN A CELL

金網に囲まれているリング[illegible]の中で試合を行う。[illegible]金網に体当たりする[illegible]外に出られるので、リング外や、金網の上でも戦うことができるぞ。過激な場外戦で大ダメージを与えてから、リング上で3カウントフォールを奪え！



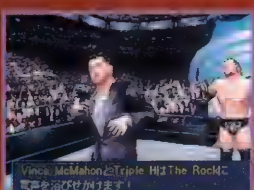
▼金網の上での戦い。何度か[illegible]かけているうちに、金網の天井が[illegible]



▲[illegible]カウントを奪えるのはリングの中だ[illegible]

エピソード3 いわゆるひとつの『一方そのころ』

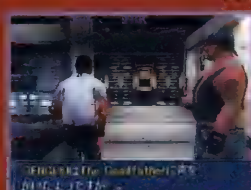
DENGEKIによる「Team Lightning」結成を尻目に、ほかの軍団同士の抗争も激化していた。やはり、オーナーであるVince McMahonのからむ騒動は、相当に盛り上がるようだ。



◀WWFのドラマはMcMahon一家を中心に展開することが多い。

エピソード4 ついに勃発！ 軍団抗争!!

DENGEKIはVince McMahonの依頼を受け、いたるところで乱入騒ぎを起こす。その結果、ついにThe Goodfatherとその仲間で結成された「RIGHT TO CENSOR」との間に因縁が発生！ この決着は、なんと月末のPPV（有料放送）大会でメインを張ることになったのだ！



▶顔を合わせるたびに挑発を繰り返した努力（？）が実って、抗争勃発!!

エピソード5 ついに決着!!か!?

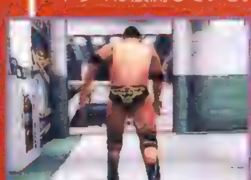
ついにDENGEKIは、メインイベントに帰ってきた。1カ月がかりのドラマのラストにふさわしく、DENGEKI vs The Goodfatherの死闘はCASKET MATCHをその舞台に選ぶ。



◀長き戦いに終止符を打つべく、DENGEKIが勝利へと跳ぶ!!

Look here!! 舞台裏のドラマもパワーアップ!!

プレイヤーキャラの関与しないところでも、ドラマは展開している。孤高のヒーロー・The Rockと、悪のユニット・DXのイベントなどは特に必見だ。



◀襲撃の結果によっては負傷者が出ることも……。

Look here!! 出会ったところがリングだ!! 乱闘騒ぎ発生!!

挑発したその場で試合が始まることもある。スーパースターの戦いは場所を選ばない！



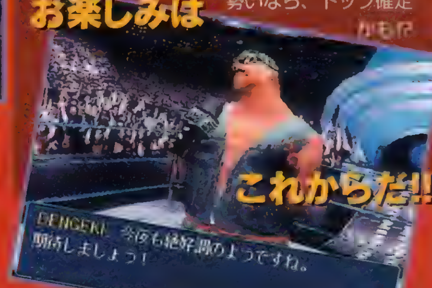


◀▲リング上からの挑発や、廊下ですれ違っただけで乱闘が始まることもあるのだ。

エピローグ 終わりは始まり。ノンストップWWF!

勝利をおさめはしたものの、いろんなスーパースターにケンカを売ったDENGEKI。おかげで、逆にEdgeから狙われるハメに。この勢いなら、トップ確定かも!?

お楽しみはこれからだ!!



電撃 NEWS STATION ニュースステーション

今号の目玉! ファン必見の年末年始コナミグッズ特集!

First Topic ▶ コナミ新作グッズ

URL http://www.konami.co.jp/cp/（コナミCP事業部）

今回は年末年始に発売されるコナミグッズを大紹介！ 1月13日に発売されるのが、『ときめき2』の絵馬、イヤープレート、ピンズなどの新春グッズ3点。「光」のあったかグッズ3点も、1月20日に発売予定だ。これらは数量限定生産のうえに、「こなみるく」限定商品でもあるので、欲しい人は要チェック!! また、現在好評発売中なのが、『ときめき2』&『幻想水滸外伝』のカレンダー。記念すべき21世紀最初の年は、これで決まり!!

新春グッズ



ときめきメモリアル2
ニューイヤーピンズ
▶1月13日 ▶￥1,200 限定1,000個



限定500枚
ときめきメモリアル2
2001年イヤープレート
▶1月13日 ▶￥1,200



限定1,000枚
ときめきメモリアル2
2001年絵馬
▶1月13日 ▶￥1,200

あったかグッズ



限定300個
ときめきメモリアル2
ニット帽
▶1月20日
▶￥1,500



ときめきメモリアル2
フリース
▶1月20日
▶￥3,800
限定300着



限定300組
▶1月20日
▶￥2,500
ときめきメモリアル2
手袋

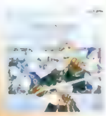


〈ワッペン部分〉

カレンダー



ときめきメモリアル2
2001年カレンダー
▶発売中 ▶￥1,500



幻想水滸外伝
2001年カレンダー
▶発売中
▶￥1,500



▶発売中
▶￥800
ときめきメモリアル2
2001年卓上カレンダー

「ビーマニポケット」も要チェック!

人気の携帯ゲーム「ビーマニポケット」も、続続新作が登場中。「ビーマニポケットKONAMIX」は、『グラディウス』や『メタルギアソリッド』など、コナミを代表する名作のメインテーマやBGMを全8曲収録！ また、「ビーマニポケットときめきメモリアル2」も新登場。選りすぐりの全10曲で、楽しくプレイしよう!!

ビーマニポケットKONAMIX



◀￥2,980（税別）で、1月18日発売。懐かしの名曲が甦るぞ!!

ビーマニポケットときめきメモリアル2

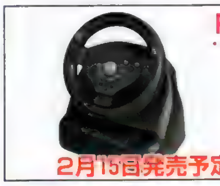


◀￥3,200（税別）で、好評発売中。ファン垂涎のラインナップ。

新商品GOODS ホリ周辺機器情報

URL http://www.hori.ne.jp/（ホリ）

便利でユニークな周辺機器でおなじみのホリから、PS2&PSone対応の新製品が多数登場。RCGに最適なハンドル型コントローラや、ポケットサイズのアナログコントローラなどのほかにも接続ケーブルが好評発売中なので、注目しよう!!



2月15日発売予定

RCGはコレでプレイ！

◀ハンドル内部にモーターを内蔵し、ダイレクトな振動で臨場感あふれるレースが体験可能。切れ角の切り替え機能も搭載した本格派だぞ（PS、PS2両対応）。

ステアリングコントローラ ゼロフォース
▶発売中 ▶￥5,980 ▶ホリ

PSoneに最適！

▶PSoneといっしょに持ち運べるポケットサイズのアナログ振動コントローラ。グレー、ブルー、パープルのパステルカラー3色で、デザインもキュート♡



ポケットアナログコントローラ
▶発売中 ▶￥3,000 ▶ホリ

ほかにも… よりこだわりたいユーザーのための、最高級ケーブルも登場!!

名　称	発売日	価　格
S端子ケーブル	発売中	￥2,000
ステレオAVケーブル	発売中	￥1,500
通信対戦ケーブルIEEE1394	発売中	￥1,500

ちょっと気になる話題を一挙掲載 Catch Up Station

ゲーム業界の最新情報をまとめて紹介するこのコーナー。今回もお得なキャンペーンや、新製品などの情報が満載だ!!

■WSC（ワンダースワンカラー）初回出荷分を完売!!

バンダイの新型携帯ゲーム機「ワンダースワンカラー」が、12月9日に発売された。同時発売の対応ソフトは5本。特に注目を集めたのはスクウェアの『ファイナルファンタジー』で、WSC本体との同梱版は、各店で完売するほどの人気ぶりだったぞ。



URL http://www.swan.channel.or.jp/（公式ホームページ）

■「ナムコ・ワンダーエッグ3」閉園へ

ナムコの都市型テーマパーク「ナムコ・ワンダーエッグ3」が、12月31日をもって閉園される。現在同園は「ワンダーファイナル」イベントを開催中で、31日まで入園無料で開放されているぞ。期間中は、「ワンダー☆フル・クリスマス」（～12月25日）、「ワンダーファイナル・カーニバル」（12月26日～31日）なども開催される予定。詳しくはホームページかお客様窓口TEL:03-3700-3451まで。

URL http://www.namco.co.jp/（ナムコ）

■PS.comで豪華賞品をゲット!!

プレイステーション・ドットコムでは、新型PS2本体か合計1万円以上の商品を購入すると、抽選で豪華賞品が当たるプレゼントキャンペーンを1月10日まで実施中。賞品はいずれも豪華なものばかりなので、購入予定の人はのぞいてみよう!!



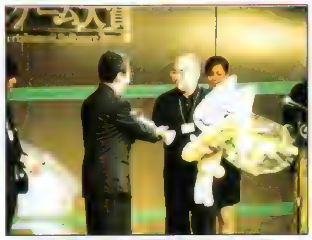
URL http://www.jp.playstation.com/（プレイステーション・ドットコム・ジャパン）

※商品の仕様、デザインは変更となる場合がありますのでご了承ください。
※コナミグッズ特集で扱っているすべての商品は、販売・コナミ／価格・税別です。

イベント EVENT 日本ゲーム大賞の一般投票 いよいよ 開始！

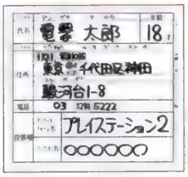
URL http://www.cesa.or.jp/（CESA）

CESAが主催する「第5回日本ゲーム大賞」の一般投票が、1月1日より開始されるぞ。これは2000年に日本国内でリリースされたゲームソフトのなかから、優秀作品を選考・発表するもの。投票は、ハガキ（下の記入例参照）、CESAのホームページ、携帯電話（サイト「ドットモビィ」[www.mobi.ne.jp/]へアクセス）のいずれかの方法で受け付けており、しめ切りは2001年1月31日（消印有効）。受賞作品の発表＆授賞式は、2001年3月29日に行われる予定だ。投票者には抽選で豪華なプレゼントも当たるので、ぜひ参加しよう。



▲前回（第4回）の授賞式の様子。大賞はSCEの『どこでもいっしょ』が受賞。

記入例



「TGS2001春」開催決定！

次回の「東京ゲームショウ2001春」の開催概要が発表されたぞ。今回は2001年3月30日（金）～4月1日（土）[10:00～17:00]の3日間で、会場は千葉県・幕張メッセ（1～8ホール）。詳しくは続報に期待してほしい。

新商品 GOODS この冬も『デ・ジ・キャラット』で決まり！

URL http://www.broccoli.co.jp/（ブロッコリー）



▲クリスマス特別番組も放映されるなど、年末年始もでじこづくし。

新作アニメも放映され、ますます人気が高まる「デ・ジ・キャラット」のイベントが、1月14日（日）に池袋サンシャインで開催されるぞ。当日は"でじこ"役の声優・真田アサミさんのミニライブをはじめ、来場者参加型のイベントやグッズの販売など、盛りだくさんの内容が楽しめる予定。ファンは要チェック。

新春デ・ジ・キャラットまつり

▶2001年1月14日（10：00～16：00） ▶池袋サンシャインワールドインポートマートAホール ▶￥100（パンフ代込み）

"でじこ"のゲームがまたまた登場!! 初のPCゲーム『デ・ジ・キャラットファンタジー』（Win専用／価格未定／AVG）は来春発売予定。人気ボードゲームのでじこ版「でじこの人生ゲーム」（タカラ／￥5,800）も1月発売予定だ。



◀▲新年はゲームででじこざんまい。詳細はホームページで。

"でじこ"2大ゲーム化情報!!

キャンペーン TOPIC 『ケロケロ』買うなら今がチャンス!!

URL http://www.kerokeroking.net/（公式ホームページ）

カエルを飛ばしてゴールを目指す新感覚のACT『ケロケロキング』のキャンペーンが実施中だぞ。お店で『ケロケロキング』のソフトを購入すると、もれなく①ソフトが入る「オリジナル巾着袋」、②生みの親である木原庸佐氏描き下ろしの「クリスマスカード」がプレゼントされるのだ。特典がなくなりしだい終了するので、欲しい人はお店へ急ごう!!



◀カエルを使ったゴルフゲーム「ケロフ」を楽しもう!!

1 巾着袋　2 クリスマスカード　2大グッズがついてくる！

キャンペーン TOPIC 新年は"おもちゃの祭典"へGO！

URL http://www.whobby.com/（公式ホームページ）

PS2、N64、GBなどのゲームソフトや、最新ホビー＆グッズが大集合するおもちゃの一大イベント「第13回次世代ワールドホビーフェア」が、1月13日から東京・福岡・大阪・名古屋の4大都市で開催されるぞ。これは最新のゲームやおもちゃを子どもたちに直接体験してもらおうというイベントで、入場も無料。親子や友だち同士で気軽に参加してみよう!!

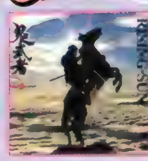


◀各社の最新商品がまとめて見れちゃうぞ。

会場	日程	開催場所
東京大会	2001年1月13日（土）・14日（日）	東京ビッグサイト
福岡大会	2001年1月21日（日）	福岡ドーム
大阪大会	2001年1月28日（日）	大阪ドーム
名古屋大会	2001年2月4日（日）	ナゴヤドーム

CDならコレだね♥

今回は和風（?）タイトルのサントラCDをピックアップ!!



▶1月21日 ▶￥3,800（税抜） CD2枚組 ▶カプコン

鬼武者 オリジナルサウンドトラック

カプコンから1月25日に発売予定のACT『鬼武者』の楽曲全42曲＋αを収録した、2枚組のサウンドトラック。ゲームを盛り上げる壮大な音楽を楽しもう!! 特殊BOX仕様、24Pブックレット同梱。



▶発売中 ▶￥2,243 ▶KME／キングレコード

7BLADES／セブンブレイズ オリジナルサウンドトラック

コナミから発売されたばかりの時代劇ACT『セブンブレイズ』のサウンドトラックが早くも登場!! 完全版のBGM全15曲に加えて、久保沙耶香が歌うEDテーマ（英語版）のフルバージョンを収録。

■ゴルパラDX イベント情報

T&EソフトのSPG『ゴルフパラダイスDX』のイベントが、1月13日（渋谷・SHIBUYA TSUTAYA）、14日（ソフマップ秋葉原本店）に開催されるぞ（13:00～18:00）。当日は豪華賞品がもらえるゲーム大会も行われる予定なので、足を運んでみよう!!



URL http://www.tes.co.jp/（T&Eソフト）

■AC2 ゲーム大会開催決定!!

『アーマード・コア2』の公式ゲーム大会（予選会）が、1月13日［14:00～］・14日［13:00～］に、秋葉原のラオックスホビー館で開催されるぞ。参加希望者は、ハガキに住所・氏名・年齢・性別・電話番号・参加希望日・パイロット名・大会への意気込みを明記して〒151-0073東京都渋谷区笹塚2-26-2笹塚ノース小田急ビル6F「AC2公式予選会」係まで。しめ切りは12月28日（必着）。

URL http://www.fromsoftware.co.jp/（フロム・ソフトウェア）

■超豪華なゲームグッズが登場!?

コーエーは新ブランド「ルビパ・ド・ジュリー」を設立し、第1弾として人気SLG『アンジェリーク』の本格的なジュエリーを発売したぞ。ドイツで加工した本物の宝石だけに、高価なものばかり（￥25,000～）。商品の詳しい情報は下記アドレスのホームページで。



URL http://www.gamecity.ne.jp/（ゲームシティ）

■MissingBlue グッズが早くも登場!!

トンキンハウスより来春発売予定の恋愛AVG『MissingBlue』（『Lの季節』第2弾）。このゲームの「2001年ポケットカレンダー」（￥600・税別）が、ホビージャパンから好評発売中だぞ。ヒロインたちの美麗なイラストを楽しみながら、ゲームの発売日を楽しみに待とう!!



URL http://www.hobbyj.co.jp/（ホビージャパン）

news　ゲーム業界のHOT な話題をチェック!!　電撃ニューステーション

※「ケロケロキング」キャンペーングッズは一部取り扱いのない店舗があります。

電撃MONO STATION モノ・ステーション

今回はメカニックな機能を内蔵した、動くトロシリーズと、PS2のモニターとして最適なソニーの新型ステレオワイドテレビ「KV-24／28DA1」を大紹介!!

キミの生活を楽しく彩る、トロのメカシリーズが新登場!!

今回紹介するのは、『どこいつ』ファンなら胸キュンの、"動くトロ"シリーズ。USB―HUBマスコットは、トロの姿のパソコンの周辺機器。接続した機器の操作に反応して、カタカタ動くぞ!! そしてジタバタトロは、チャーミングなトロのぬいぐるみ。しかも、各種リモコンの赤外線に反応して、音楽といっしょにジタバタ動く仕掛けが隠されている。この2つがあれば、いつでもトロといっしょだぞ♥



Win／Mac共用のUSB-HUBです。

USB-HUBマスコット

この「USB―HUBマスコット」は、キーボードやマウスなど、USB対応のパソコン周辺機器を、2つ同時に接続できる便利なアイテム。接続したマウスなどを操作すると、トロのマスコットがリズミカルにキーボードをたたくので、いっしょに仕事をしている感覚が味わえるぞ。お仕事で忙しい人にもオススメなのだ!!

▶パソコンの横に置いて使用する。置物としても最適かも!?



カワイくて実用的なパソコン周辺機器



◀接続機器の入力に応じてカタカタ反応する。超プリティー♥

DATA USB―HUBマスコット
●発売中 ●¥5,980（税別）
●ドリームズ・カム・トゥルー

キーボード操作に反応してカタカタたたくトロ!!

SCE NEW GOODS クリスマスプレゼントにも◎! 動くトロシリーズ登場!

リモコンの赤外線で音楽と一緒にジタバタ動くトロ!!

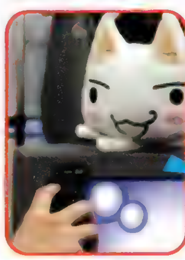


TVやビデオのリモコンの赤外線に反応する人形です。

ジタバタトロ

赤外線に反応する「ジタバタトロ」は、「どこでもいっしょ」のBGMや足音に合わせて足をジタバタ動かすトロのぬいぐるみ。TVなどのリモコンを操作すると、その信号を受信して、存在をカワイくアピールするのだ。テレビの上に置いておけば、チャンネルを変えるたびに、喜ぶトロの姿が楽しめるぞ!!

▶そのまま飾っても楽しめるぬいぐるみ。リモコンを操作すると…。





◀勝手に受信して大騒ぎ。まるでトロと一緒に暮らしてるみたい!?

DATA ジタバタトロ
●発売中 ●¥3,980（税別）
●ドリームズ・カム・トゥルー

リモコン操作に反応するアクティブなぬいぐるみ

「どこでもいっしょ」展示会IN名古屋!!

大好評の「どこでもいっしょ」展示会が、ジェイアール名古屋タカシマヤ4Fで開催されるぞ！ 期間は12月26日～1月9日（元日のみ休み）の約2週間の予定。各種展示のほか、「どこでもいっしょ トロけるクッキー（限定品）」をはじめとするグッズの販売も行われるので、『どこいつ』ファンなら逃せない！ 詳細の問い合わせは、0570-000-929（SCEインフォメーションセンター）まで。

SONY NEW GOODS

ステレオワイドテレビ　KV-24/28DA1　FD Trinitron WEGA SONY

DVD・BS放送などのデジタル時代に対応するTV。
映画/ゲーム、それぞれにベストマッチする「ダブルサラウンド機能」。

WOW/TruSurround by SRS(●)

PS2の魅力を引き出すワイドテレビがSONYから新発売





24型
●ビデオ入力3系統3端子（うち1系統1端子は前面）●コンポーネント入力（D1端子）1系統1端子●AVマルチ（RGB／Y色差）入力1系統1端子●本体重量：31.1kg●63.5cm（W）×44.2cm（H）×46.5cm（D）

For Private

DATA **KV-24DA1**
●発売中　●オープン価格（実勢価格 約¥60,000）
●SONY

28型
●ビデオ入力3系統3端子（うち1系統1端子は前面）●コンポーネント入力（D1端子）1系統1端子●AVマルチ（RGB／Y色差）入力1系統1端子●本体重量：44.4kg●72.9cm（W）×49.6cm（H）×50.2cm（D）

For Family

DATA **KV-28DA1**
●発売中　●オープン価格（実勢価格 約¥70,000）
●SONY

業界初の24型ステレオフラットワイドテレビ

24型ワイドテレビとして平面ブラウン管を搭載したのは業界初（2000年9月広報発表時）！　新開発されたこの24型では、明るく色にじみが少ないシャープな画質を味わうことができる。また、プライベートで映画やゲームを本格的に楽しむにも、24型はちょうどいいジャストサイズだ。

ダブルサラウンド機能（WOW/TruSurround）搭載

「音を楽しむ」というテレビの新しいスタイルを実現するために採用されたWOW/Tru Surround（ダブルサラウンドシステム）。WOWはゲームセンターのような大迫力を楽しめ、TruSurroundは映画館のような臨場感を楽しめるシステムだ。どちらのシステムも、スピーカーだけでなくヘッドホンでも同じような効果が得られるぞ。

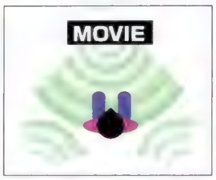
WOW by SRS(●)　大迫力のゲームに

WindowsMediaPlayer最新版に標準搭載されているこのシステムは、迫力に重点を置き、低・高音を強調して、横方向に広がりを持たせたサラウンドシステムだ。ゲームや音楽などの大迫力を再現するのに適している。



TruSurround by SRS(●)　臨場感ある映画に

画面左右のスピーカーだけで、あたかも後方にスピーカーを置いたような、臨場感のある音を楽しめるサラウンドシステム。音の広がりを重視し、バランスのよい音質を得ることができる。



PS2と簡単接続で高画質・高音質を再現

『KV-24/28DA1』は、RGB入力だけでなくY色差入力にも対応したAVマルチ入力端子を装備（RGBはゲームにY色差はDVDに最適な入力方式）。AVマルチケーブル1本をプレイステーション2につなげるだけで、ゲームはもちろん、DVDも高画質・高音質で楽しむことができるぞ。

さらに迫力あるサウンドを!!
2本のスピーカーで5.1chデジタルサラウンドを実現!!

2本のスピーカーだけで、「バーチャル・ドルビー・デジタル」や「DTSバーチャル5.1ch」の音声を手軽に楽しめるのが、この『SRS−VS1』。映画館のような臨場感を再現できる「CINEMA」、音楽やゲームに効果的な「GAME」、原音を忠実に再現する「DIRECT」といったモード切り替えもできる。大がかりなシステムを設置するにスペースがないという人にはピッタリなスピーカーだ。接続も簡単で、付属の光ケーブル1本をつなげるだけでOK。

DATA デジタルサラウンドスピーカーシステム **SRS-VS1**
●発売中　●オープン価格 [illegible]
●SONY

VIRTUAL DOLBY DIGITAL　dts VIRTUAL 5.1



@SONY @SONY @SONY @SONY @SONY @SONY @SONY @SONY @SONY @SONY @SONY @SONY @SONY @SONY @SONY @SONY @SONY

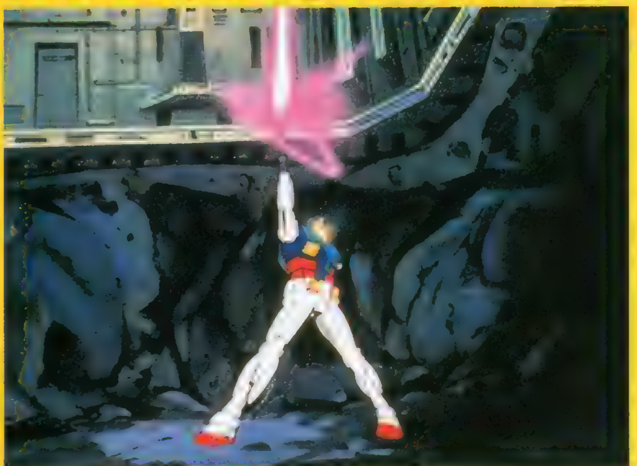
WOW/TruSurround by SRS(●)はSRS Labs,Inc.の商標です。

電撃DVD STATION

DVDステーション

20世紀もあとわずか……などと感傷的なセリフが氾濫している昨今。今回も盆暮れ正月とは無縁の編集部から、旬のDVD情報をお届けっ！

ファンの声に応えて、あの「ガンダム」がデジタルの大地に立つ



2000年冬、劇場3部作同時発売！ “特別版”になって完全復活！

今年20周年を迎えた「機動戦士ガンダム」。2000年の最後を飾る作品がこの劇場版３部作だ。現在でも関連グッズやPS2ソフトなどが続々と発売され、その人気は衰えることを知らない。そんななかファンの間でもとくにDVD化希望の声が高かったのがこの初代「ガンダム」で、2000年秋の東京ファンタスティック国際映画祭で先行上映されたときも盛況だった。20年を経た今もファンの心しっかりとをつかんでいる名作がついに発売!!

劇場版3部作のココが新しい！

この劇場版３部作はDVD化されるにあたり、以下の変更点が加えられているぞ。まずは映像関係。これはデジタルテレシネ(※)によりリマスタリングされ現在の作品と比べても見劣りしない画質を再現！　さらに「ガンダム」としては初めて日本語&英語字幕対応。そして音声は一部変更があるものの、オリジナルと同じキャストによる新アフレコ。もちろん5.1chのドルビーデジタルサウンドだ。

Ⅰ／特別版 アムロ・レイ、16歳の物語…

宇宙世紀0079、スペースコロニー・サイド３はジオン公国を名乗り、地球連邦に独立戦争を挑んできた。ジオンの奇襲の中、偶然にも連邦の新兵器を起動させた主人公アムロは戦争へと巻き込まれていくのだった。そしてアムロを地球で待っているのは？







Ⅱ／哀・戦士　特別版

生と死の交錯する戦場で、ニュータイプが覚醒する!!

多くの民間人クルーに支えられた戦艦ホワイトベースは、次々と戦果を上げて連邦のオデッサ作戦に組み込まれていく。激化する戦いのなかで散りゆく仲間や、旅先で出会ったジオン軍の猛者の凄絶な最後。出会いと別れの交錯する戦場で、アムロは新たな可能性へと目覚めていく…。

Ⅲ／めぐり愛宇宙　特別版

震える宇宙、めぐりあう生命

ホワイトベースは、最終局面へ向けてジオン軍の本拠地に迫る。運命の少女との出会いと、戦いの果てに生まれる悲劇。果てしない喪失感を乗り越え、アムロの還る場所とは……。

DATA

機動戦士ガンダムⅠ／特別版

■発売中　■バンダイビジュアル
■BCBA-0680■¥7,800　■137分
DD 16:9LB



DATA

機動戦士ガンダムⅡ 哀・戦士編／特別版

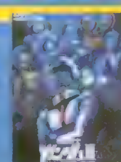
■発売中■バンダイビジュアル
■BCBA-0681■¥7,800　■134分
DD 16:9LB



DATA

機動戦士ガンダムⅢ めぐりあい宇宙編／特別版

■発売中■バンダイビジュアル
■[illegible]■[illegible]　■141分
DD 16:9LB



NEXTガンダムは…

「0080」、「08MS小隊」、「0083」、「WING」、「∀」。続々とDVD化が進む「ガンダム」シリーズ。その新世紀を飾る最新タイトルが、「逆襲のシャア」と「F91」の２タイトルに決定!!　発売予定は３月25日。続報は次号以降で！

2001年3月25日!!





◀▲どちらも、劇場公開作！　ほかの作品のDVD化にも期待！

 　※テレシネ：劇場で上映される秒間24コマのフィルムを、ビデオやDVDなど秒間30コマの映像に変換する作業。

発売中 フリクリ第5話　プラプレ



■キングレコード
■KIBA-482
■¥3,700
■25分
DD 4:3



暗がりに身を潜めるナオ太とハル子。ところが突如、囮として蹴り飛ばされたナオ太に、銃弾の雨が降り注ぐ!? じつはサバイバルゲームなんだけどね…。というオチから始まる第5巻。今回も、あの入国管理局の面々がひと騒動を巻き起こして……。

発売中 ジュブナイル



■メディアファクトリー
■ZMBJ-1165
■¥4,800
■105+30分
DD 16:9



今夏話題を呼んだ、香取慎吾（SMAP）主演のアドベンチャーストーリーが早くも登場したぞ。チャプター画面は、メイキングと絵コンテ、劇中劇がリンクした特殊仕様になっているのだ。充実の映像特典は、メイキングやスタッフインタビューなど収録。

発売中 グラディエーター デラックス・コレクターズ・エディション



■ソニー・ピクチャーズエンタテインメント
■SUD-32097
■¥3,980
■155分+α
DTS ES6.1ch 16:9LB



ローマ帝国を舞台に、権力争いに巻き込まれた将軍の悲劇と、復讐への道程を描く。名匠リドリー・スコット監督が贈る超大作。映像特典DISCをセットにした2枚組で、未公開シーンやメイキングをはじめ、剣闘士の歴史をつづったドキュメントは必見！

発売中 エニイ・ギブン・サンデー



■ビクターエンタテインメント
■JVBF47034
■¥4,700
■151+27分
DD 16:9LB



アメリカの国技ともいうべきプロ・フットボールをテーマに描く、迫力と興奮のヒューマンスペクタクル。「プラトーン」や「JFK」でおなじみのオリバー・ストーン監督作品。映像特典は27分にもおよぶメイキング、劇中歌3曲のミュージッククリップなどを収録。

発売中 マイライフ アズ・ア・ドッグ

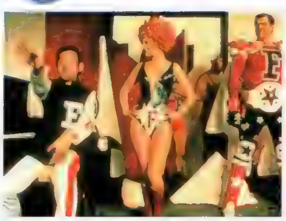


■アスミック／パイオニアLDC
■AEBF-10016
■¥4,700
■102分
DD 16:9LB



50年代末のスウェーデンを舞台に、少年の成長を美しくもユーモラスに描く。今年のアカデミー賞では7部門にノミネートされた、「サイダーハウス・ルール」のラッセ・ハルストレム監督の出世作。映像はハイビジョンマスター仕様で、映像特典には予告編を収録。

発売中 ミスター・フリーダム



■イマジカ／パイオニアLDC
■IMBC-0155
■¥4,700
■92分
DD 16:9LB



米ソがしのぎを削る60年代を舞台に描かれる、ポップかつブラックな政治コメディ。星条旗をあしらったコスチュームに身を包んだエージェント、ミスター・フリーダムは、セクシーな女スパイとともに共産主義者粉砕をもくろむが……。

DPS特選！ 年末オススメDVDソフト50発

20世紀最後の年末はプライベートシアターで過ごす。そんな寂しいアナタのために、オススメのタイトルをピックアップ！ ディープな1本からメジャータイトルまで、年末年始はこのタイトルを見て過ごそう。

アニメ

発売日	タイトル	メーカー
12／6	ファンタジア2000	ブエナビスタ
12／6	メーテルレジェンド　交響詩　宿命　～第一楽章～	avex distribution
12／8	宇宙の騎士テッカマン　DVD-BOX	パイオニアLDC
12／16	タイタンA.E 特別版	20世紀フォックス ホームエンタテインメント
12／16	火垂るの墓	ワーナー・ホーム ビデオ
12／16	メガゾーン23　DVD-BOX	ビクターエンタテインメント
12／20	アンジェリーク　スペシャルビデオ	ユニバーサル
12／21	スーパーヒーロー魂（スピリッツ）2000	日本コロムビア
12／21	フリクリ第5話　プラプレ	キングレコード
12／21	機動戦士ガンダム劇場版I～III	バンダイビジュアル
12／21	人狼　JIN-ROH　DTS Edition	バンダイビジュアル
12／21	機動警察パトレイバー　DVD-BOX2	バンダイビジュアル
12／21	サクラ大戦　轟華絢爛　最終巻	バンダイビジュアル
12／21	無限のリヴァイアス　最終巻	バンダイビジュアル
12／21	∀ガンダム　最終巻	バンダイビジュアル
12／21	劇場版　六門天外モンコレナイト	バンダイビジュアル
12／21	マイアミ★ガンズ①～④	東宝
12／22	妖怪人間ベム　DVD-BOX	パイオニアLDC
12／22	超人ロック　～ミラーリング～	パイオニアLDC
12／22	エルフを狩るモノたち　FIRST IMPRESSION Vol.1～3	アミューズ

洋画

発売日	タイトル	メーカー
12／6	ストリート・オブ・エンジェル ニューヨークの天使	キングレコード
12／15	グリーンマイル	ポニーキャニオン
12／20	わらの犬	ビクターエンタテインメント
12／21	レッドソニア	東北新社
12／22	スパルタカス	ソニー・ピクチャーズ エンタテインメント
12／22	3人のゴースト	CICビクター
12／22	ヒッチコック短編集	パイオニアLDC
12／22	サイダーハウス・ルール　DTS特別版	パイオニアLDC
12／22	猿の惑星	20世紀フォックス ホームエンタテインメント
12／22	007コレクターズBOX2	20世紀フォックス ホームエンタテインメント

邦画

発売日	タイトル	メーカー
12／1	バトル・ロワイアル外伝	h.m.p.
12／6	キタキツネ物語	キングレコード
12／8	トリック①～⑤	パイオニアLDC
12／20	踊る大捜査線　DVD-BOX	ポニーキャニオン
12／21	劇場版ウルトラマンティガ　THE FINAL ODYSSEY	バンダイビジュアル
12／21	ゴジラ2000 ミレニアム	東宝
12／22	アート・オブ・市川崑　大映傑作選	パイオニアLDC
12／22	セーラー服と機関銃	パイオニアLDC
12／22	時をかける少女	パイオニアLDC
12／22	gate to Avalon	メディアファクトリー

DVDランキング

セル 11/20～11/27

1 パーフェクト・ストーム特別版

史上最悪のハリケーンに遭遇した漁師たちの死闘を描く。実話に基づいた大迫力のパニックムービーだ。

2 ファイト・クラブ プレミアム・エディション

謎めいた男にそそのかされて始めたアンダーグラウンドのストリートファイト。男の真の目的とは……？

順位	タイトル	メーカー	価格
1	パーフェクト・ストーム　特別版	ワーナー・ホーム　ビデオ	¥2,500
2	ファイト・クラブ　プレミアム・エディション	20世紀フォックス　ホームエンタテインメント	¥5,700
3	ジュラシック・パーク&ロスト・ワールド/ジュラシック・パーク　ツインパック	ソニー・ピクチャーズ　エンタテインメント	¥6,980
4	ロミオ・マスト・ダイ　特別版	ワーナー・ホーム　ビデオ	¥2,500
5	倉木麻衣　FIRST CUT	J-DISC	¥2,800
6	インデペンデンス・デイ　プレミアム・エディション	20世紀フォックス　ホームエンタテインメント	¥5,700
7	頭文字[イニシャル]D　Second Stage Vol.2	avex　distribution	¥5,800
8	さくや妖怪伝	ワーナー・ホーム　ビデオ	¥2,000
9	エリン・ブロコビッチ　プレミアム・エディション	ソニー・ピクチャーズ　エンタテインメント	¥3,800
10	プライベート・ライアン～スペシャル・リミテッド・エディション	CICビクター	¥4,700

レンタル 11/20～11/27

1 パーフェクト・ストーム特別版

セル＆レンタルともに堂々の第1位。最新CG技術による大津波のシーンは、見るモノを圧倒する！

2 エリン・ブロコビッチ コレクターズエディション

子持ちでバツイチ、無学歴。こんな主人公が、大企業を相手に勝訴するまでを描く痛快サクセスストーリー。

順位	タイトル	メーカー
1	パーフェクト・ストーム　特別版	ワーナー・ホーム　ビデオ
2	エリン・ブロコビッチ　コレクターズエディション	ソニー・ピクチャーズ　エンタテインメント
3	ボーン・コレクター	ソニー・ピクチャーズ　エンタテインメント
4	ロミオ・マスト・ダイ　特別版	ワーナー・ホーム　ビデオ
5	シュリ	アミューズソフト販売
6	マーシャル・ロー	20世紀フォックス　ホームエンタテインメント
7	ザ・ビーチ	20世紀フォックス　ホームエンタテインメント
8	ディープ・ブルー　特別版	ワーナー・ホーム　ビデオ
9	ナインスゲート　デラックス版	パイオニアLDC
10	ジャンヌ・ダルク	ソニー・ピクチャーズ　エンタテインメント

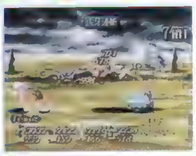
情報提供：TSUTAYA

電撃 RANKING STATION ランキングステーション

TOP20の半分以上が新作と、活気を見せた今回のランキング。そのなかで『TOE』がダントツの1位に！

ソフト売り上げTOP20 最新の販売本数ランキング

1 初登場 テイルズ オブ エターニア ※限定版含む
●ナムコ ●11月30日 ●RPG ●¥6,800(限定版¥9,800)



『テイルズ』シリーズ最新作。戦闘におけるキャラの行動内容まで設定可能になった。

期間内推定売り上げ本数 32万6315本
累計推定売り上げ本数 32万6315本

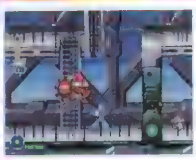
2 初登場 立体忍者活劇 天誅 弐
●アクワイア ●11月30日 ●ACT ●¥5,800



大ヒットを記録した忍者ACTの続編。さまざまな新アクションが追加されているぞ。

期間内推定売り上げ本数 5万1380本
累計推定売り上げ本数 5万1380本

3 初登場 ロックマンX5
●カプコン ●11月30日 ●ACT ●¥5,800



硬派な人気ACTのシリーズ最新作。行動によりストーリーが分岐するように。

期間内推定売り上げ本数 4万6645本
累計推定売り上げ本数 4万6645本

4 初登場 スーパーヒーロー作戦 ダイダルの野望 ※限定版含む
●バンプレスト ●11月22日 ●RPG ●¥6,800(限定版¥9,800)



特撮ヒーローが多数登場するRPGの第2弾。原作の名シーンを忠実に再現している。

期間内推定売り上げ本数 3万5153本
累計推定売り上げ本数 3万5153本

5 初登場 PS2 オレが監督だ！ 〜激闘ペナントレース〜
●エニックス ●11月22日 ●SLG ●¥6,800



プロ野球の監督が体験できるSLG。練習と試合のそれぞれで、指示やサインが出せる。

期間内推定売り上げ本数 3万3506本
累計推定売り上げ本数 3万3506本

順位	前回	タイトル	データ	期間	累計
6	初登場	PS2 サンライズ英雄譚R	●サンライズインタラクティブ ●11月22日 ●RPG ●¥7,800	3万391本	3万391本
7	前回1	北斗の拳 世紀末救世主伝説	●バンダイ ●10月26日 ●ACT ●¥5,800	2万9164本	11万8092本
8	初登場	PS2 アンジェリーク トロワ ※限定版含む	●コーエー ●11月22日 ●SLG ●¥7,800(限定版¥9,800)	2万3959本	2万3959本
9	初登場	ZOIDS 帝国VS共和国〜メカ生体の遺伝子〜	●トミー ●11月22日 ●SLG ●¥5,800	2万2864本	2万2864本
10	前回3	ハンター×ハンター 〜幻のグリードアイランド〜	●コナミ ●10月26日 ●S・RPG ●オープン	1万7655本	9万3303本
11	前回4	ドラゴンクエストⅦ エデンの戦士たち	●エニックス ●8月26日 ●RPG ●¥7,800	1万7262本	375万6274本
12	初登場	ラブひな2 〜言葉は粉雪のように〜	●コナミ ●11月30日 ●AVG ●オープン	1万6900本	1万6900本
13	初登場	パトレイバー ゲームエディション	●バンダイビジュアル ●11月30日 ●ACT ●¥6,800	1万5956本	1万5956本
14	前回5	PS2 劇空間プロ野球	●スクウェア ●9月7日 ●SPG ●¥6,800	1万3754本	58万2946本
15	初登場	Jリーグ実況ウイニングイレブン2000 2nd	●コナミ ●11月30日 ●SPG ●オープン	1万2580本	1万2580本
16	前回12	SIMPLE1500シリーズ Vol.39 THE 麻雀2	●D3パブリッシャー ●10月26日 ●TBL ●¥1,500	1万1218本	3万4473本
17	前回7	ワールドサッカー実況ウイニングイレブン 2000〜U-23 メダルへの挑戦〜	●コナミ ●8月24日 ●SPG ●オープン	1万1169本	34万805本
18	前回13	みんなのGOLF2（ザ・ベスト）	●SCE ●7月6日 ●SPG ●¥2,800	1万436本	15万6759本
19	前回6	PS2 MotoGP	●ナムコ ●10月12日 ●RCG ●¥6,800	8952本	14万701本
20	前回2	スマッシュコート3	●ナムコ ●11月9日 ●SPG ●¥5,800	8700本	3万7700本

MAKER'S VOICE

(株)ナムコ CS広告宣伝部 吉積 信氏

「デスティニー」から3年。PS版の「ファンタジア」から2年。GB版の「なりきりダンジョン」から20日。この長い時を経て、いま十分に熟成された芳醇な味わいを、それこそ余すところなく存分にご堪能ください。ひと口食べれば、口腔内に瞬時に広がる至福のまったり感。もう何を言っているのかまったくわかりませんが、とにかくみなさまのおかげで発売できたことだけは確かです。ご声援およびお買い上げ、ありがとうございます。

（「電撃マーケティング室」調べ） ※ランキングはイトーヨーカ堂、トップボーイ、わんぱくこぞうをはじめとした全国1300店舗のデータ協力店、及びデジキューブの売り上げデータを基に独自で集計し算出したものです。 協力：ソフマップ

前評判TOP15
DPS読者が選ぶ期待のソフト

順位	前回	機種	タイトル	メーカー	発売日	ジャンル	ポイント
1	前回6		アイシア ※限定版含む	アトラス	2月予定	RPG	77540 POINTS
2	前回5	PS2	スターオーシャン3(仮)	エニックス	発売日未定	RPG	31701 POINTS
3	前回14	PS2	バウンサー	スクウェア	12月23日	ACT	21420 POINTS
4	前回3	PS2	ファイナルファンタジーX	スクウェア	2001年春予定	RPG	19451 POINTS
5	前回1		東京魔人學園外法帖	アスミック・エース エンタテインメント	2001年春予定	S・RPG	18154 POINTS
6	前回9	PS2	鬼武者	カプコン	2001年1月25日	ACT	16425 POINTS
7	前回10	PS2	ファイナルファンタジーXI	スクウェア	2001年夏予定	RPG	14264 POINTS
8	前回8		エムブレムサーガ	エンターブレイン	3月予定	S・RPG	13832 POINTS
9	前回11	PS2	グランツーリスモ3 A-spec	SCE	2001年2月15日	RCG	12967 POINTS
10	前回2		Sister Princess(シスター・プリンセス) ※限定版含む	メディアワークス	3月予定	AVG	12535 POINTS
11	再登場	PS2	ポポロクロイス物語3 ~はじまりの冒険~	SCE	春予定	RPG	12103 POINTS
12	再登場	PS2	メタルギアソリッド2 サンズ・オブ・リバティ	コナミ	2001年予定	ACT	11238 POINTS
13	再登場		逮捕しちゃうぞ YOU'RE UNDER ARREST(仮)	パイオニアLDC	冬予定	AVG	10806 POINTS
14	初登場	PS2	バイオハザード コード:ベロニカ 完全版	カプコン	2001年3月22日	A・AVG	9077 POINTS
15	初登場		サモンナイト2	バンプレスト	夏予定	S・RPG	8212 POINTS

読者人気TOP15
DPS読者が選ぶ名作ソフト

順位	前回	機種	タイトル	メーカー	発売日	ジャンル	ポイント
1	前回4		テイルズ オブ ファンタジア	ナムコ	98年12月23日	RPG	36414 POINTS
2	前回1		ファイナルファンタジーIX	スクウェア	7月7日	RPG	32987 POINTS
3	前回2		ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち	エニックス	8月26日	RPG	30416 POINTS
4	前回6		ファイナルファンタジーVII	スクウェア	97年1月31日	RPG	16425 POINTS
5	前回13		テイルズ オブ デスティニー	ナムコ	97年12月23日	RPG	15129 POINTS
6	前回3		幻想水滸伝II	コナミ	98年12月17日	RPG	12535 POINTS
7	前回5		ときめきメモリアル2	コナミ	99年11月25日	SLG	11238 POINTS
8	前回12		ヴァルキリープロファイル	エニックス	99年12月22日	RPG	10806 POINTS
9	前回9		ゼノギアス	スクウェア	98年2月11日	RPG	10374 POINTS
10	再登場		スターオーシャン セカンドストーリー	エニックス	98年7月30日	RPG	9509 POINTS
11	前回8		To Heart	アクアプラス	99年3月25日	AVG	9077 POINTS
12	前回11		ガンパレード・マーチ	SCE	9月28日	AVG	7780 POINTS
13	前回10		スーパーロボット大戦α	バンプレスト	5月25日	S・RPG	6483 POINTS
14	前回14		ファイナルファンタジーVIII	スクウェア	99年2月11日	RPG	5619 POINTS
15	再登場	PS2	真・三國無双	コーエー	8月3日	ACT	5187 POINTS

ハード売り上げ

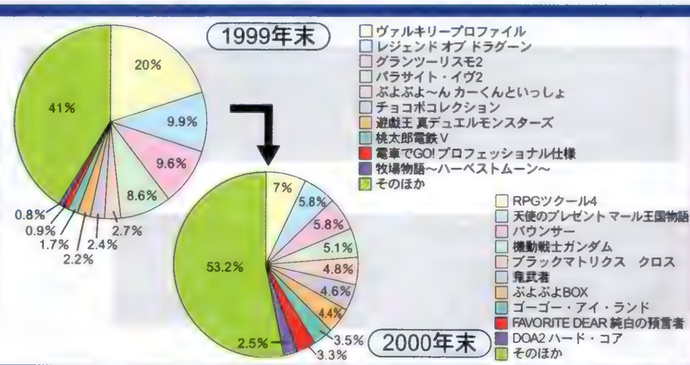
	期間内推定売り上げ台数	累計推定売り上げ台数
PS2	2万9799台	391万7328台
PS★	2万4980台	53万9168台

RANKING TOPICS

年末年始に目玉作品がない？

「今年は年末年始に目玉作品がない」と言われているPS＆PS2。はたして、本当にそうなのだろうか？　右の表は、昨年と今年の年末年始発売タイトルの前評判を比較したものである（データは昨年と今年の本誌11～12月の前評判TOP15をもとに集計。単位はパーセントで、全投票数に占める割合を示す）。これによると、昨年末のデータでは上位5本だけで全体の半分以上を占めているが、今年末では4分の1を超えるのがやっと。今年分に関しては票が分散し、ドングリの背比べ状態になっている。これを良作がそろった結果と見ることもできるが、市場の盛り上がり具合などから考えると、やはり目玉作品がないということだろう。ゲーム市場全体が盛り上がりに欠ける今、ここで目玉となる作品に登場してもらってその起爆剤になってもらいたいところ。巻頭特集にあるとおり、来年のPS2タイトルのラインナップはすごそうなので、それらに期待かな？

DPS読者前評判比較 '99年末と'00年末



ranking

11月20日～12月3日のソフト売り上げデータ

電撃ランキングステーション

※PS2の累計推定売り上げ台数は、00年3月4日～のデータです。また、PSの累計推定売り上げ台数は、2000年度（00年4月～）のデータです。SCEの公式な発表では、00年3月末時点で、日本国内の累計出荷台数が1,740万台に達しています。　★PSone含む。


KONAMI
知りたいことが、
学びたいことがここにある！
期中入学生
新年度入学生
募集中!!
予備校・本校・実践校の3段階をステップアップしながらプロとして必要とされる技術と知識を修得できる教育システムで初心者から安心して学べます！
コナミが運営するKCEスクールなら
全てのプラットフォームの実践教育が受けられます!!
Step3 実践校（実践課程）
実際の商品制作現場が教室になる。
Amusement Machines
AM実践コース
音楽系シミュレーション、ダンスシミュレーションなど、ゲームセンター向けの商品制作技術をマスターするコース。
Gaming Machines
GM実践コース
ゲームセンター向けコインゲーム機の制作および全世界のカジノ用スロットマシンなどの制作技術をマスターするコース。
Creative Products
CP実践コース
カードゲームや携帯ゲームなど幅広い分野のコンテンツを活用した商品の制作技術をマスターするコース。
Consumer Software
CS実践コース
家庭用ゲーム機用のソフト制作と最近市場が拡大傾向にあるネットワーク関係のコンテンツ制作技術をマスターするコース。
卒業生にはコナミへの無試験入社特典を付与
130名を上回る卒業生がコナミでクリエイターとして活躍中！
Step2 本　校（制作課程）
課題制作をとおして、実践校で必要な制作ノウハウを身につける。
<ゲームクリエイター養成課程>
プログラム本コース／映像デザイン本コース／音響サウンド本コース／ディレクター本コース／シナリオ本コース
<CGクリエイター養成課程>
3DCG本コース
Step1 予備校（基礎課程）
<デジタルクリエイター養成基礎課程>
プログラム基礎コース／CG基礎コース／音響サウンド基礎コース／ディレクター・シナリオ基礎コース
INFORMATION
特別入学説明会 ~トップクリエイター講演会~
1/20（土） 東京会場・大阪会場14時開始
コナミのヒット商品を制作した有名クリエイターからゲーム制作にまつわる色々な話が聞けます。ゲーム業界志望者には必見のイベントです。もちろん、入学に関するさまざまなご相談もお受け致します。
定例入学説明会
KCEスクールでは、定例説明会を毎週開催していますので、質問や疑問などあればお気軽にご参加下さい。保護者同伴での参加も可能です。
日　時：毎週水・金曜日　午後6時
場　所：KCEスクール東京・KCEスクール大阪
期　中　入　学
KCEスクールは、通年入学制で毎月1日よりご入学いただけますので、4月を待たずに入学可能な方は期中入学をお奨め致します。
学費も月割ですので経済的です。
KCEスクール
コナミコンピュータエンタテインメントスクール
◆◆◆◆ 資料請求・お問い合わせ・説明会参加申込 ◆◆◆◆
フリーダイヤル 0120-816-573
東日本は東京入試事務局へ、西日本は大阪入試事務局へ着信します。
○KCEスクール東京入試事務局　〒150-0002 東京都渋谷区渋谷2-12-15
○KCEスクール大阪入試事務局　〒530-0001 大阪府大阪市北区梅田1-1-3
e-mail school@konami.co.jp
インターネット情報サービス
▷ ホームページアドレス http://www.konami.co.jp/school
i-mode http://www.konami.co.jp/school/i/i-index.html



DENGEKI やっぱり電撃だね！

電撃攻略王12月の新刊



ココが電撃！ ゲーム中に登場するグラフィックを余すところなく完全掲載！さらに攻略フローチャートも収録。

幻想水滸外伝 Vol.1 ハルモニアの剣士 公式ビジュアルファンブック

PS 電撃PlayStation特別編集
定価：本体1,600円＋税 好評発売中

- PS **立体忍者活劇 天誅 弐　公式攻略ガイド**
  電撃PlayStation特別編集
  定価：本体1,200円＋税 好評発売中
- DC **エルドラドゲート 第1巻・第2巻　ワールド&攻略ガイド**
  電撃王特別編集
  定価：本体1,200円＋税 好評発売中
- N64 **罪と罰～地球の後継者～　完全攻略ガイドブック**
  電撃NINTENDO64特別編集
  定価：本体980円＋税 好評発売中
- DC **探偵紳士DASH!　公式攻略ガイド**
  電撃王特別編集
  定価：本体1,300円＋税 好評発売中

発行●メディアワークス　発売●角川書店
お問い合せ▶03-3238-8605（角川書店特販部）
インターネットで読む電撃「電撃オンライン」▶http://www.dengekionline.com/

郵便はがき

料金受取人払

渋谷局承認

4476

差出有効期間
平成14年2月
28日まで
切手を貼らずに
お出しください。

150-8790

東京都渋谷区渋谷2-12-15

KCE スクール

コナミコンピュータエンタテインメントスクール

入試事務局 行

切り取り線

資料請求ハガキ（楷書で丁寧にお書きください。）

(フリガナ)	年齢　才	性別　男・女
お名前	TEL (　　)	
(フリガナ)		
ご住所 〒□□□-□□□□ 都道府県		
メールアドレス		
学校名（最終学歴校）　立　学校　学科		
職業 □中学（　）年 □高校（　）年 □専門学校（　）年 □短大（　）年 □大学（　）年 □社会人 □その他（　）		

<00.12電撃PS>

資料請求ハガキご返答ありがとうございます。早速、KCEスクールの入学案内一式をお送りいたします。
また、下記のアンケートにご協力下さい（該当する項目に○印をおつけ下さい）

Q1 あなたは、KCEスクールのどのコースに興味がありますか?

1.プログラムコース　2.映像デザインコース　3.音響サウンドコース
4.ディレクターコース　5.シナリオコース　6.3DCGコース

Q2 入学するとしたらどの校舎になりますか?

1.KCEスクール東京　2.KCEスクール大阪

Q3 興味のあるコースについて勉強したことがありますか?

1.はい　2.いいえ

『はい』と回答した方は、どんな勉強をしましたか？
（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

Q4 トップクリエイター講演会&入学説明会に参加を希望しますか?

1.はい　2.いいえ

『はい』と回答された方は、下記一覧に○印を記入して下さい。

	トップクリエイター講演会	平成 13年 1月 20日（土）	午後2時開始
	トップクリエイター講演会	平成 13年 2月 3日（土）	午後2時開始
	トップクリエイター講演会	平成 13年 3月 3日（土）	午後2時開始
	定例入学説明会	毎週水・金曜日	午後6時開始

参加会場 ： KCEスクール東京　KCEスクール大阪

Q5 KCEスクールを何で知りましたか?

雑誌（雑誌名:　　　　）　新聞（新聞名:　　　　）
先生　友人
今回初めて知った　その他（　　　　）

Q6 KCEスクールへの質問等がありましたらご記入下さい。

ご協力ありがとうございました。

切り取り線

DPSソフトレビュー

DPS SOFT REVIEW

とうとう20世紀も終わり。次号からは21世紀のDPSソフトレビューです。今回は世紀末スペシャルとして、冬休み用厳選タイトルを評価。これを手に充実した世紀末を送りましょう。

今回のレビュアー

TAC☆



●ワイルドライター本能派
本能でゲームを斬る。趣味に合うゲームは死ぬほどやり込む。でもほんとには死なないので安心してね。
好きなソフト:「SILENT HILL」「BRAVE SAGA」

堀イトム



●「ゲームは挑戦!」が哲学
激ムズＡＣＴ＆ＳＴＧ完全制覇に挑むストイックで血が熱い武闘派ゲーマー。熱すぎて周辺の気温も上がる。
好きなソフト:「RAYMAN」「雷電ディー・エックス」

ヒロポン



●なんでも食べる雑食性
私生活もゲームも雑食性。麻雀、パチンコが生活手段（でも貧乏）なので、そっちのレビュー要員？
好きなソフト:「子育てクイズマイエンジェル」「ネクストキング」

[illegible]



●小島シンパのうんちくライター
ゲームは快適にプレイできることが命と信じる。ゲームについて分析するのが好き。小島監督の大ファン。
好きなソフト:「ポリスノーツ」「メタルギアソリッド」

平田洋



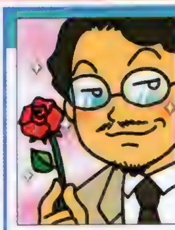
●システムまわりを重視です
システムまわりから作り手の意気込みが感じられるゲームが好き。どんなジャンルのゲームもこなす便利屋。
好きなソフト:「ロードオブモンスターズ」「スタジオP」

トモサ



●電撃のランニング魔人
一年中ランニング一枚で過ごす体力系ライター。i-modeと「ダビスタ」、たらこおにぎりを何よりも愛する。
好きなソフト:「ダビスタ99」「アーマード・コア2」

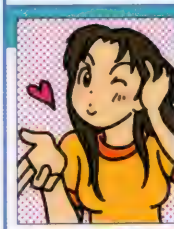
渡部雅人



AIBOが欲しくなりました。ふと気づくと欲しいパソコンもビデオカメラもソニー製。やはり何年もPS雑誌の編集長をしていると、自分でも気づかないうちにソニー信者になるのでしょうか。

●ゲーム業界10余年の本誌編集長
創刊以来、本誌を支え続ける編集長。豊富なキャリアとあふれる愛でゲームを評価。「トルネコ2」はいまだに会社イチの実力とゲームのウデも確かだぞ。
好きなソフト:「トルネコ2」「ドラクエⅦ」

なんでもゆうこ



20世紀も残すところあとわずか。子どもの頃は、21世紀の自分なんて想像もつかなかったけど、もうちょっと立派な大人になってると思っていました。昔とたいして変わってなくてちょっと残念かも。

●フィーリング重視なマイペース娘
ソフトに対する先入観を持たず、新鮮な驚きを重視する。ちょっとのことでハデに驚くゲームジャンキー。携帯電話はいつも不払いで止められている。
好きなソフト:「ぼくのなつやすみ」「パワプロ7」

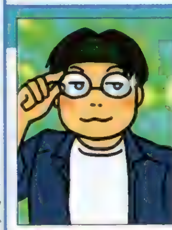
本郷直樹



久しぶりに「アラミス'78」というマンガを読む。超楽しい。前にこの本を読んだのが22年前と知りがく然。つい昨日生まれた気がしてたのに、「人に歴史あり」とはこんなことなのかと思う年の暮れです。

●自分の将来よりもゲームが大事
ゲームのしすぎで何度も進級を逃した大学7年。リズムゲームとギャルゲーをやっているときだけ幸せそう。レビュアーのなかでは一番平均点が高い。
好きなソフト:「スーパーロボット大戦α」「ドラムマニア」

ウォルフ中村



「インスタントうどんを作る→麺をゆで終えお湯を捨てる→ポットのお湯が少なかったので水を追加→スープ分のお湯を入れそびれたことに気づく→沸騰するまでおあずけ」を2回ほど経験。おマヌケ。

●誇り高きベテランの目
ゲームを徹底的にやり込み、つい見落としがちな細かい部分まで検証し、鋭い視点で評価。この人の目はすごいぞ。編集部イチのスポーツマニア。
好きなソフト:「鉄拳TT」「みんなのGOLF2」

イラスト／しおやてるこ

レビューの掟

点数は5点きざみの100点満点
とくにオススメのタイトルは
点数が赤字になっています。

100点	[illegible]
90点以上	[illegible]
80点以上	[illegible]
70点以上	[illegible]
60点以上	[illegible]
50点以上	[illegible]
30点以下	[illegible]

AVG BLOOD THE LAST VAMPIRE 上下巻

12/21
■SCE
■[illegible]
■[illegible]
[illegible]



「やるドラ」シリーズ最新作。[illegible]アニメはそのままに、[illegible]「BLOODサーチ」などの新要素も。

「やるドラ」6作目にあたるこの「BLOOD」ですが、上下巻の構成や、映画・小説とのクロスメディア展開など、まさにシリーズNo.1の大作といえるでしょう。個人的には、前作までで保証つきのグラフィックはもちろん、これまでにないハードで重厚なストーリーに関心しました。ただしクリアするには要所に隠された分岐を見つける必要があるため、つい物語に集中しすぎると、バッドエンドになってしまう場合もあります。「とにかく先が見たい！」という人はイラつくかもしれませんが、達成度100%を目指すプレイヤーにとっては、やり込みがいのある作品といえるでしょう。 **80**

隠された分岐をプレイヤーが探してストーリーを進めていくんだけど、どこのシーンで分岐するかっていうヒントはほとんどなし。セーブ&ロードをひたすら繰り返して、時間をかけながら攻略していかないといけません。もちろんそのほかに選択肢もあるけど、制限時間がかなりきつくて、ミスすることもしばしば。攻略チャートを見ながらのプレイが必要でしょう。それを楽しめるかどうかは、意見がわかれる思います。せっかくのミステリアスなストーリーも、プレイが忙しくてしっかり楽しめなかったので残念。上下巻合わせて1万円超えちゃうのも…。物語は楽しいけどね。 **80**

絵柄の好みの差こそあれ、アニメのクオリティの高さに関しては、もはや言うことはありません。ストーリー面も、謎の散りばめ方が非常に秀逸で、ぐんぐん話に引き込まれていきました。ただ、演出として上下巻を分けたのは悪くないですが、1巻ずつが従来の1本ぶんのボリュームがあるかというと、少し物足りないというのが正直な感想です。また、新機能の「BLOODサーチ」は、自力で完全攻略できるのか？　と疑問を持ってしまうほど、ゲームとして難易度を上げてしまっています。純粋にストーリーを楽しもうというユーザーは攻略本がないとたいへんかもしれません。 **85**

すべての選択肢に制限時間がある、選択肢以外の分岐点も用意されたなど、ゲーム性が強くなった（既存の「やるドラ」とは実質的に別システム）。だが残念なことに、それが難易度を上げ、プレイヤーに"作業"を強いることに…。分岐点を探すためセーブ&ロードを繰り返すハメになるが、スキップコマンドを使うと分岐点まで飛ばしてしまう点もつらい。私は自力ではスタッフロールつきエンディングにたどり着けなかったが（ヒントをもらってなんとか到達）、このシステムで全シナリオを見るのは攻略チャートがない限り不可能に近いだろう。ストレスがたまるのだ。映像面は◎。 **60**

RPG 7（セブン） ～モールモースの騎兵隊～

12/21
■ナムコ
■[illegible]
■[illegible]
[illegible]



[illegible]RPG。[illegible]と、[illegible]がある5つの属性の使い分けが重要。

「よくもここまでシステムを練り込んだものだ」と感心させられました。基本的な戦闘システムは3×4のマスの中に7体のユニットを配置し、ローテーションさせるか否かを選ぶだけと極めてシンプル。しかし、敵（の特性）が変わるだけで攻略法もがらりと変わります。これはまるでパズルを解いていくような作業で、パズル好きの私にはかなり楽しめました。しかも、本編だと思っていたRPGが終わると、じつはそれがチュートリアルにすぎないことに気づかされるという凝った構成。独特の世界観をかもし出すグラフィックやサウンドも含め、ていねいに作り込まれています。 **90**

まるで絵本のような幻想的で独特のタッチのグラフィックが、すごーく印象的。わかりやすいお話で、誰でも親しめそうなところもいいですし。戦闘では列をローテーションさせていくだけ。これ自体は簡単すぎて、実際戦闘中は退屈なくらい。ただし、何度も部隊編成をして攻略法を探っていくゲームだから、かなり戦略的な楽しみを味わえるんです。1戦ごとにセーブできないことが多いし、前半のチュートリアルでは、1人でも仲間が倒されるとセーブ時点まで戻されるので、気が短い人にはあんまり向かないかも。本編は難易度が高いけど、中毒性あり。個人的に楽しめました。 **85**

手持ちのコマを組み合わせて、さまざまなフォーメーションを組んでいくプロセスは、RPGというよりもPZG的です。無数のフォーメーションの中から最適なものを見つけ出したときの快感は、まさにパズルのピースがピタリと収まったときと同じものがあります。この感覚は中毒性が高く、僕は気がついたら7時間もぶっ通しで遊んでいました。一見すると地味な感じのゲーム画面も、場面に合わせて細かい演技を見せるキャラアニメーションを見ると印象が一変、今のポリゴン偏重の情勢に、PS2の新たな表現の可能性を見せてくれたという意味でも評価できる作品です。 **85**

戦闘時のローテーションシステムが楽しい、SLG（というかパズル）要素の強いRPG。細かく表示される敵の情報をもとに隊列を組み替える作業（支援効果、間接攻撃などを有効に使うため）は楽しいが、ひんぱんに替えることになるのでわずらわしくもある。キャラの能力も、個別に調べるのではなく一覧表の形で見ることができたらよかったのだが。戦闘時以外の演出（キャラアニメ）が細かいのは独特の世界観を作り出すのに貢献しているが、せっかちな私にはうざったくも感じられた。移動時に町人が行く手をさえぎることがある、ダッシュができないなどの点も残念だ。 **70**

review

12月21日～12月28日発売のソフトを評価!! DPSソフトレビュー

PS2 ACT バウンサー

12/23
■スクウェア
■[illegible]
■[illegible]
([illegible])



[illegible]ACT。[illegible]

グラフィックの美しさに驚かされました。信じられないほど"柔らかい"ポリゴンキャラが繰り広げるイベントシーンは、映画の1シーンのようです。3人の主人公ごとにストーリーが違うので、何度でも見てみたい気になりますね。ゲーム自体もアナログスティックの反応が驚くほどよく、ボタン1つで豪快な技も出せるのでACTが苦手な人も安心して物語に集中できるでしょう。視点が見づらくなる場面がいくつかあったり、COMが動かしている仲間が、勝手に敵を倒してしまったりなどありますが、非常に遊びやすい作品です。PS2の映像面のすごさを実感できる1本ですね。 **70**

全編通してキレイなムービーが流れて大満足。個人的には、ちょっと硬派な3人の主人公が気に入っちゃいました。簡単なコマンド入力でいろんな技が出せる戦闘部分は、誰でもすぐ覚えられて、難易度もそこそこ程度。あっさり決着がついちゃうけど、サクサクっとゲームが進んで気持ちいいんです。戦えば戦うほど選んだキャラクターが強くなっていくし、そのキャラのストーリーも見られて、バッチリ感情移入できました。でも、一番近い敵にオートでターゲットが切り替わるのは混乱するし、遊びにくく感じました。たまにキャラが見えなくなる視点切り替えにも、困りました。 **80**

グラフィックの質は、もはやいうまでもないすごさです。敵を倒してポイントを稼ぎ、技や能力を強化していくシステムも、自分が強くなるのを実感できて手応えがあります。ただ、敵を見失うことが多かったり(全体マップが必要だと思います)、チェインボーナスを仲間にジャマされてとれなかったり(「攻撃するな」とか命令できるとよかったです)など気になる点も目立ちました。ガードも正面限定なので、敵に囲まれるとなすすべなく大ダメージを受ける(無敵時間のある避け動作とか緊急回避の手段があればよかったです)のも残念。「惜しい」という感想です。 **65**

グラフィックは美しいし、ACTとしてのデキもいい。ストーリーモードは短時間でクリアできてしまうが、分岐があるので何度も遊びたくなる。気になったのは難易度の高さ。計画的にキャラを育てないと後半がつらくなるうえ、ボスクラスの敵が強い(クリアデータを持ち越せるため、2周目以降は実質的に難易度が下がるのだが)。立ち位置によって視点がいきなり切り替わる点にもとまどった。メニュー画面でカーソルが「ニューゲーム」に合っている、デモスキップはメニュー画面を呼び出してからスキップを選択する必要があるなど、システム関係のまとめ方もイマイチ。 **75**

PS2 ACT WIN BACK (ウインバック)

12/21
■コーエー
■[illegible]
■[illegible]



テロリストに占拠された衛星の管制センターの奪還が目的のACT。[illegible]行動がリアル。

[illegible]イトム バリバリ撃ちまくるといった爽快さは少ないが、障害物など盾にしながら、敵をチクチク攻めていくおもしろさがある。これはこれで悪くないものの、ゲーム展開のほとんどが、そういったやや地味な攻略に終始するため、飽きやすい印象も。難易度はやや高め。ストーリー、謎解き、探索などの要素は比較的控えめ目。操作性は悪くないが、見たい方向に視点を向けにくいので、酔いやすい人には向かない。 **65**

バリオス[illegible] 全体的なマップは広いが、ステージごとに行動範囲が区切られているから、迷わないですむ。ちょっとした謎解きはあるけど、基本的には行く手に立ちふさがる敵を倒して先に進めばOKという単純明快なところもいい。操作に慣れるまではたいへんだが、通路の角の壁などに張りつき、そこから振り返って敵を攻撃するアクションなどは、プレイしていて小気味よく、非常に気持ちがよかった。 **75**

PS2 A・PRG 冒険時代活劇 ゴエモン

12/21
■コナミ
■オープン価格
■[illegible]
([illegible])



「ゴエモン」シリーズ最新作がA・RPGで登場。[illegible]アクションとアルタイスのアニメ[illegible]楽しめる。

平田[illegible] 振り分けたパラメータによるゴエモンの能力の変化がいま1つ実感できなかったり、移動時の視界が悪すぎて正面から敵が突っ込んでくると(これがまた多い)回避不能っていうレベルだったり、マップが広大なわりに、頼りのミニマップがいまいちわかりにくかったり……。ストーリーと雰囲気は、おなじみのゴエモン節で及第点なんだけど、システムまわりの荒さにけっこう不満が残りました。 **65**

本郷[illegible] A・RPGとしてのデキはよく、さまざまなアクションを駆使して、冒険を進める楽しさを味わえます。特に各ボス戦は、臨場感満点です。N64版のシステムを基本に、ジブリの作品のような世界を舞台にした新しい『ゴエモン』の物語も一見の価値あり。総プレイ時間も120時間強とたっぷりです。ただ、マップのあまりの広さと敵の多さは問題です。初心者は楽しくなる前にくじけてしまうかも…。 **75**

PS2 ACT 7 BLADES/セブンブレイズ

12/21
■コナミ
■オープン価格
■[illegible]
([illegible])



[illegible]ACT。[illegible]ストーリーが異なる。

[illegible] 林海象監督の映画「ジパング」をバックボーンにした、一種異様ともいえる世界観と物語は必見です。特にお百合編の話には不覚にも感動してしまいました。ACT部分は、何も考えずバリバリ敵を倒し続ける(お百合はやや趣が異なる)だけで、武器の選択が攻略に深く関わることもなく単純。この点は評価が分かれるかもしれませんが、古いACTのような爽快感重視の演出は個人的に◯です。 **75**

バリオス[illegible] 能力の異なる数種類の武器を使い分けながら、ひたすら敵を倒していくのは楽しい。ただ、個々の武器の攻撃パターンが少ないため、どうしても似たような作業のくり返しになり、途中で飽きてしまいがち。防御から反撃するなどの変化技などがあると、もっとおもしろかったのに。でも、2人の主人公ごとに武器やアクションが違い、それぞれに独自の敵の倒し方が楽しめる点はよかったです。 **70**

PS2 RCG チョロQ HG

12/21
■タカラ
■[illegible]
■[illegible]



人気玩具・チョロQでレースが楽しめるゲームの[illegible]。[illegible]

トモザ 換装するパーツが多くてセッティングをコースに合わせて試行錯誤する作業はたいへんッス。でも、お気に入りセットというセッティングを3パターンまで登録できるのは救いでしたね。レースシーンは水中や落とし穴、民家の屋根を走ったりするなど奇想天外なコースが多くて、おもしろかったッス。欲をいえば、前作みたいに街があって、隠しパーツが手に入るイベントがあるとよかったッスね。 **75**

ヒロボン いろんな種類のレースに出場し、賞金を稼いでパーツを集めていく、シリーズではおなじみのパターン。パーツの種類は今回も豊富で、チョロQらしい水中用のスクリューなどもそろってマス。コースも、グライダー用のパーツを装備しているとショートカットできるとか、途中で水中を走り抜けたりとか遊び感覚たっぷり。パーツ集めも楽しいし、普段RCGをあまりやらない人にもオススメかな。 **80**

PS2 RPG 天使のプレゼント マール王国物語

12/21
■日本一ソフトウェア
■[illegible]
■[illegible]
([illegible])



ミュージカル仕立てで人気のRPGに[illegible]

ヒロボン オムニバス形式のシナリオを次々に解決していくんだけど、どのシナリオもテンポがGOOD。ストーリーの内容はシリーズの各主人公の特別エピソードや、彼女たちのご先祖さまの話などで、シリーズ初体験のオイラも『マール王国』ワールドをいろんな角度から楽しめました。それにしても、以前から気になってたミュージカル張りのイベントシーンは圧巻。未プレイの人、一見の価値アリです(笑)。 **80**

本郷[illegible] "手軽に遊べるミニシナリオ集"という第一印象を、見事に裏切られました。成長要素や戦闘システムがこれまで以上に作り込まれており、キャラや仲間モンスターを育てるのに思わずハマってしまいます。ファンなら迷わず"買い"。そのぶん、番外編的な色合いが強く、前2作を知らない人はツラいかもしれません。仲間の数の多さ(モンスターを含めて100人以上)も、管理が面倒で賛否両論かも。 **85**

PS2 STG 機動戦士ガンダム

12/21
■バンダイ
■[illegible]
■[illegible]
([illegible])



ガンダムの[illegible]STG。[illegible]ムービーを[illegible]

バリオス[illegible] グラフィックが緻密なうえ、ザクやジムなどが操作できるモードなどもあって、MSを操縦する感覚が十分に楽しめた。でも方向転換が遅いなど、操作感に若干の不満もあった。後ろの敵を振り返って攻撃するなどのアクションが、簡単にできると操作しやすくて楽しかったかも。あと攻撃(特にサーベル)のヒット時に、敵のグラフィックがほとんど変化せず、手応えを感じにくかったのは非常に残念。 **75**

本郷[illegible] CG&アニメムービーの完成度は秀逸です。ただストーリーモードは、アニメの名場面の再現度が不十分に感じられました。STG部分も、MSのモデリングは完璧だけど、重量感を表現したのが裏目に出ているのか、かなり重く感じられ、快適さに欠けます。でもタクティクスバトルはやり込み要素が多くとても楽しめます。操作できるMSの種類も多く、任務も多彩。戦場の臨場感が堪能できました。 **70**

今回のまとめ 今年最後のDPSソフトレビュー。まとめもちょっと多めです。まず「今年最後の大収穫」(渡部)という『セブン』。一度クリアすると、物語中で伝説として紹介されていたお話が「本編」として登場、じつはそれまでの話がチュートリアルだったという、楽しさもスケールも大きな作品です。「何より美しい映像は必見」(なんでも)という『バウンサー』。「最初の2時間を遊べれば、マップの広さなどの不満は吹き飛ぶほど楽しい」(本郷)、「ゴエモン」「今まで気になっていた人は、これから始めるべき」(ヒロポン) (次のページへ)

筋肉番付VOL.3 ～最強のチャレンジャー誕生！～

PS ACT

12/21 ■コナミ ■オープン価格 ■MC(2ブロック)(1P)(1ブロック)、2人プレイ可

(紹介記事はP.[illegible]～)



人気TV番組を題材にしたゲームの第3弾。[illegible]ゲームも可能。

ヒロポン 「スポーツマンNo.1決定戦」の各種競技のほか、ストラックアウトなどTV番組中のいろんな競技が楽しめマス。操作も連打系アリ、反射神経重視のものアリと、よくもまぁこれだけの種類を考えたモンだと感心するほどバリエーション豊富。みんなでワイワイプレイするのは楽しいだろうね。でも、1人でプレイするときに、自分が敗退したあとすぐに再チャレンジできないのはツラいなぁ。 **75**

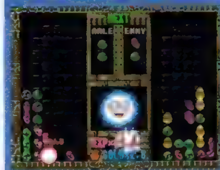
トモザ 好きなスポーツマンを選んで勝負できる「スポーツマンNo.1決定戦」モードは、TBSの同番組の雰囲気をうまく再現していて楽しいッス。通常は見かけないモンスターボックスへの激突シーンは痛そうで楽しいッス。ボタン連打にタイミングも要求される操作方法は複雑で疲れましたね。また「筋肉番付」モードは自然などの不確定要素を計算しながら、プレイする競技もあるので燃えたッス。 **70**

ぷよぷよBOX

PS PZG

12/21 ■コンパイル ■¥4,[illegible] ■[illegible]

(紹介記事はP.[illegible])



大ヒットPZG「ぷよぷよ」がPSで復活。RPG風に楽しめる「ぷよぷよクエスト」など多彩なモードがある。

城イドム 『ぷよぷよ』シリーズの1、2作目の収録に加え、1、2作目を基本仕様にしたオリジナルのモード（対COM、対戦モード、RPG風の「ぷよぷよクエスト」など）を楽しめる。ゲーム画面のグラフィックや効果音は今見るとチープだが、『ぷよぷよ』好きなら十分楽しめる。「ぷよぷよクエスト」の展開がダルめなのは気になったが、それを除けば、オリジナルのモードは内容も充実しているし、デキも良好。 **70**

TAC☆ 1P用のメインとなるRPG風の「ぷよぷよクエスト」は、発想は楽しいけど、歩くのが遅いとかエンカウント率が高いなど、ツライ部分が多い。『1』＆『通』の完全収録はあくまでコレクターズアイテムだし、ほかのモードも、おまけ的なもので、『ぷよぷよ』はけっこう好きなつもりのオレにも、イマイチ魅力が感じられない。『ぷよぷよ』をこよなく愛していて、対戦できる相手がいる人なら…。 **65**

ガンバリィーナ

PS STG

12/21 ■ナムコ ■¥[illegible] ■MC(1ブロック)、2人プレイ可



[illegible]なミニゲームを[illegible]したガンSTGの[illegible]。アーケード[illegible]に加え、[illegible]ゲームも追加。

平田洋 ベースはよくできているんだけど、パズル的なステージが増えているのが不満。そこがこのシリーズのおもしろみでもあるんだけど、シンプルな爽快感は確実に失われていっているような気がします。ただ、そういうストイックな楽しみが減った反面、パーティゲームとしてのおもしろみは大幅にアップ。ガンコンを2つ用意できるなら、年末年始のパーティゲームには問題なくオススメかと。 **75**

城イドム ミニゲーム形式で手軽に楽しめる点、膨大なステージ数、笑いを誘う世界観など、1、2作目の特徴そのままの作品。操作性は良好だし、合格基準は十分クリアしているのだが、ステージが一新されたことを除けば、あまりに〝前作そのまま〟すぎて、シリーズを遊んできた人には物足りないかも（ちなみに2作目にあった、RPG風モードはなくなった）。十分に楽しみたいならガンコンは必携。 **70**

ボンバーマンランド

PS ETC

12/21 ■ハドソン ■¥[illegible] ■MC(1ブロック)



[illegible]した人気ACT[illegible]。「ボンバーマン」をはじめ、さまざまなミニゲームが楽しめる。

なんでもゆうこ 園内が広くて、かなりの遊びごたえ。アトラクションの数もすごく多いし、思ったより長く遊べました。なかには難しいゲームもあるんだけど、何度もチャレンジすると難易度が下がったり、自動的に先に進めるようになっていたりと、プレイヤーのことを考えて作られているのには感心しちゃいました。ミニイベントや、対戦ができるおなじみのバトルステージもあって、内容盛りだくさんです。 **80**

平田洋 良質なミニゲームがてんこ盛り。この手のゲームが好きなら、かんじんのボンバーマンが苦手でもオススメできるレベルかと。ゲームのシンプルさゆえに、ゲーマーとしての基礎能力をテストされている感じも好感触。先に進むためのピースを探すのに、そこらじゅうを「しらべる」というのは今どきどうかと思いつつも、悔しいかなそれがまた楽しい。「ゲーム」のいろいろな楽しさがつまってます。 **85**

仮面ライダークウガ

PS FTG

12/21 ■バンダイ ■¥4,[illegible] ■MC(1ブロック)、2人プレイ可

(紹介記事はP.1[illegible])



「クウガ」が[illegible]ゲーム化。[illegible]でFTG[illegible]にも楽しめる。「サバイバル」などモードも[illegible]。

ウォルフ中村 あまりFTGをしない人でも楽しめる。システムは『V3』と微妙に異なるが操作がシンプルなのでとまどわなくてすむはず。ジャンプやガードが✚キー操作でできるので2D格闘の感覚で楽しめる。コントローラでの操作感も問題なし（キー設定も可能）。ただ、キャラ間のバランスがイマイチなため、FTGのディープなファンには物足りないかも。隠し要素はあるが、全体的なボリュームも少なめだ。 **70**

TAC☆ FTGとしてのデキは、『仮面ライダー』や『V3』と比べても遜色ない（グラフィック面では向上している）んだけど、モードの内容や登場キャラクターなどの要素は、なぜかかなり薄くなっている。番組自体がまだ放送中の時期の発売だけにしかたないとはいえ、オレを含む「クウガ」ファンとしては、そういう要素こそが期待のポイントなわけで（だよね？）、なんとも物足りない気がするんだけど。 **60**

ミズパックマン メイズ マッドネス

PS ACT

12/28 ■ナムコ ■¥4,[illegible] ■MC(1ブロック)、4人プレイ可

(紹介記事はP.1[illegible])



パックマンの奥さんが[illegible]するACT。[illegible]のテイストはそのままに、パズルのような[illegible]も楽しめる。

城イドム 「クエストモード」には、頭を使って突破する仕掛けがたくさん用意されていて、面クリア型PZG感覚で遊べる。ただ、それを除くと魅力に乏しく、飽きやすいかも（デキは決して悪くはないが）。難易度は低めで高度なテクは問われないが、パーフェクトを目指すとそれなりに手間がかかる。「たいせんモード」は戦略性が薄いため、イマイチ。'82年当時の『ミズ・パックマン』の移植度は文句なし。 **65**

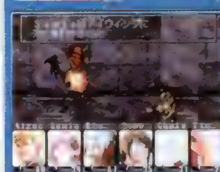
トモザ アレンジされたストーリーモードは適度なパズルの仕掛けがあって、集中して遊べましたね。スコアのほかにも、ドットの全獲得やフルーツの全獲得などのやり込み要素があり、楽しかったッス。死ぬ機会の少ないストーリーモードに比べて、タイムアタックモードはクリア条件がきびしく、ツラかったッス。対戦はシンプルで熱中して遊べます。オリジナルはシンプルすぎて飽きやすかったッス。 **75**

ウィザードリィ エンパイア ～古の王女～

PS RPG

12/28 ■スターフィ[illegible] ■¥[illegible] ■MC(1ブロック)

(紹介記事はP.21[illegible])



「ウィザードリィ」シリーズ[illegible]。システムはそのままに、[illegible]による[illegible]化などの新要素が追加。

バリオス滝沢 一定条件を満した冒険を行うともらえる称号があったり、酒場で提示されるアイテムを渡すと、レアなアイテムがもらえたりする。ダンジョン内でのアイテム集めやキャラの育成などに重点をおいてプレイする人が多いシリーズだけに、そうした要素が用意されているのはよかった。だけど戦闘中の攻撃エフェクトがイマイチわかりにくい。もっと見た目ですぐわかる表示にして欲しかった。 **60**

トモザ キャラメイキングのやり直しのしやすさは、○と×ボタンを交互に押すだけなので高ポイントを簡単に狙えて、快適ッス。種族に魔人がいるのはそそりますね。顔グラフィックがあるのはいいんですが、パターンが少なくて、選びにくいッス。序盤に経験値の高い敵がいてレベル上げの緊張感がなかったり、初期HPが高かったりして従来の作品に比べ、かなり「ぬるい」感じがするのはイヤでしたね。 **75**

アクアパラダイス

PS SLG

12/28 ■ビク[illegible] ■¥[illegible] ■MC(4ブロック)

(紹介記事はP.21[illegible])



水族館を[illegible]するSLG。[illegible]

平田洋 チュートリアルのおかげで、基本的な進行の把握には困りませんでしたが、説明書の読みづらさには閉口。これだけでかなりとっつきが悪かったです。メッセージ送りの操作性の悪さと、かんじんの魚を水槽に入れる場面で、頼みの「図鑑」を開けないのもストレス。以上の点さえ除けば、偶発的に珍しい魚が手に入るイベントなど、コレクター心をくすぐる要素満点で、楽しい楽しい。個人的には好き。 **80**

ヒロポン 入場料で資金をためて建物を建てて、水槽を買って館内をレイアウトして、お魚やペンギンを仕入れて水槽に配置して。やることはいっぱいあるけど、チュートリアルがしっかりしているので混乱する心配はなし。魚を入れた水槽を鑑賞したり、豊富な種類の魚を集めて図鑑を完成させたりと、オマケ的要素も充実していてけっこう楽しめました。のんびりじっくりプレイしたい人にはオススメかな。 **80**

今回のまとめ 『天使のプレゼント』、「ファンだからこそ、目がきびしくなるけど、一度は遊んでおきたい」（本郷）という『ガンダム』など、PS2にオススメタイトルが目白押しです。また、PSにも「年末年始のパーティはこれでOK」（なんでも）という『ボンバーマンランド』、「地味だけど、『牧場物語』や『学校を作ろう』など同社の「ほんわか系」SLGが好きなら、かなり楽しめる」という『アクアパラダイス』など、楽しいタイトルがそろいました。冬休みは充実したゲームライフが送れそうですね。ではまた来年。

LAOX Home Electronics Store

パソコン | カメラ&ウォッチ | 情報家電 | 電化製品 | オーディオ・ビジュアル | TVゲーム | 楽器

ラオックスホビー館へ GO!

21世紀も最新のゲームはラオックスから!!

PlayStation.2

元日営業（ゲーム館とホビー館）ゲーム館厚木 1/2より営業



PS2

タイトル	メーカー	価格	発売日
機動戦士ガンダム	バンダイ	Ⓧ6,800円	12月21日発売
BLOOD THE LAST VAMPIRE（上／下巻）	SCE	各Ⓧ5,800円	12月21日発売
7（セブン）～モールモースの騎兵隊～	ナムコ	Ⓧ7,800円	12月21日発売
COOL BOARDERS CODE ALIEN	ウェブシステム・	Ⓧ6,800円	12月21日発売

"♪"、"PS2"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標、また"PS one"は同社の商標です。

DC — GAME

タイトル	メーカー	価格	発売日
探偵紳士DASH！	アーベル	Ⓧ6,800円	12/21日発売
ファンタシースターオンライン	セガ	Ⓧ6,800円	12/21日発売
東京バス案内～美人バスガイド添乗パック～	フォーティファイブ	Ⓧ5,800円	12/21日発売
カードキャプターさくら 知世のビデオ大作戦	セガ	Ⓧ5,800円	12/28日発売

2001年は、まだまだ増えるぞラオックスのDVD



DVD

区分	タイトル	品番	メーカー	価格	発売日
DVDアニメ	真ゲッターロボ対ネオゲッターロボ 1	BCBA-483	バンダイビジュアル	Ⓧ2,000円	12月21日発売
DVDアニメ	人狼 JIN-ROH DTS Edition	BCBA-650	バンダイビジュアル	Ⓧ12,800円	12月21日発売
DVDアニメ	劇場版 機動戦士ガンダム I <特別版>	BCBA-680	バンダイビジュアル	Ⓧ7,800円	12月21日発売
DVDアニメ	フリクリ 第5話 「ブラブレ」	KIBA-482	キングレコード	Ⓧ3,700円	12月21日発売
DVDアニメ	戦え！超ロボット生命体トランスフォーマーDVD-BOX1	PIBA-1095	パイオニアLDC	Ⓧ30,000円	12月22日発売
DVDアニメ	妖怪人間ベム DVD－BOX	PIBA-9006	パイオニアLDC	Ⓧ30,000円	12月22日発売
DVD洋画・邦画	グラディエーター	SUD-32097	ソニーピクチャーズ・エンタテインメント	Ⓧ3,980円	12月22日発売
DVD洋画・邦画	スチュアート・リトル	SDD-28809	ソニーピクチャーズ・エンタテインメント	Ⓧ3,800円	12月22日発売
DVD洋画・邦画	踊る大捜査線 BOX	PCBC60001	ポニーキャニオン	Ⓧ23,880円	12月20日発売
DVD洋画・邦画	探偵物語	KABD-88	パイオニアLDC	Ⓧ4,700円	12月22日発売
DVD洋画・邦画	さようならCP	PIBD-7017	パイオニアLDC	Ⓧ4,700円	12月22日発売

HOBBY館

- 6F イベントフロア
- 5F ホビーフロア
- 4F 鉄道模型&カーホビーフロア
- 3F DVDソフトフロア&携帯ゲーム
- 2F TVゲームフロア
- 1F ゲーム書籍&雑誌フロア
- B1F アダルトフロア

COMPUTER GAME館

- 6F ゲーム雑誌 トレーディングカード
- 5F パソコンゲーム周辺機器・海外パソコンゲームソフト
- 4F Windowsゲームソフト
- 3F DVDビデオソフト 関連雑誌&写真集 ゲーム音楽ソフト キッズソフト
- 2F ドリームキャスト ニンテンドウ64 ゲームボーイ
- 1F プレイステーション&プレイステーション2
- B1F アダルトゲームソフト&DVD

COMPUTER GAME館厚木

- 5F アダルトゲームソフト
- 4F パソコンゲームソフト 関連周辺機器 DVDソフト・CD
- 3F ゲーム攻略本 トレーディングカード キャラクターグッズ
- 2F TVゲーム機 ソフト・周辺機器 ポケットゲーム機
- 1F 携帯電話 PHS 携帯情報端末

HOBBY館

営業時間●AM10:00～PM8:00
東京都千代田区外神田1-15-18 ☎03(5298)3581(代)

COMPUTER GAME館

営業時間●日～木曜日10:00～20:00●金・土曜日10:00～20:30
東京都千代田区外神田1-13-3 ☎03(3251)3100(代)



COMPUTER GAME館厚木

営業時間/月・火・水10:30～20:00/木・金10:30～20:30/土10:00～20:30/日・祝10:00～19:30
神奈川県厚木市中町3-2-1 ☎046(222)7891(代)



www.laox.co.jp

LAOX

※表示価格には、消費税は含まれておりません。※Ⓧはメーカー希望小売価格の略です。※ご購入の後に10%のCD・映像サービス券を発行しております。詳しくは、係員にお尋ねください。※掲載商品は豊富に取り揃えておりますが、万一品切れの際はご容赦ください。
※ソフト等の発売日は発売予定で、変更の場合はご容赦ください。

新作ソフトバイヤーズガイド

NEW SOFT BUYERS GUIDE

新作カレンダー

12月7日発売のソフト
東大将棋　四間飛車道場

12月14日発売のソフト
キッズステーション ぐるぐるはなまるくん
キッズステーションハローキティのおしゃべりタウン
パチスロ アルゼ王国 4
パチスロ アルゼ王国 4 デラックスパック
ドラえもん 3 魔界のダンジョン

12月21日発売のソフト
ザ・心理ゲーム 9 、ハムスター物語
プロ麻雀「兵」 2 BPV
実況ワールドサッカー 2000FINAL EDITION

12月23日発売予定のソフト
バウンサー

12月28日発売予定のソフト
テーマパーク2001
必殺パチンコステーションnow 7 マジカルサーカス
CRAZY BUMP'S ～かっとびカーバトル～
ウィザードリィ エンパイア ～古の王女～
SIMPLE1500シリーズVol.51 THE ジグソーパズル
ミズパックマン メイズマッドネス
アクアパラダイス
HEIWA Parlor！PRO 不二子におまかせスペシャル
パチスロ帝王～バトルナイト・アトランチスドーム～

1月11日発売予定のソフト
トップギアデアビデル、探しに行こうよ
『スペースヴィーナス』starring モーニング娘。

1月18日発売予定のソフト
エアロダイブ
マッデンNFLスーパーボウル2001

『スペースヴィーナス』starring モーニング娘。は、次号での掲載になります。また、「トップギア デア デビル」と、今号で掲載していない12/14～12/21発売のソフトは、163号で掲載しています。

東大将棋 四間飛車道場

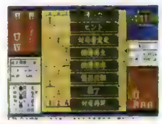
PS2 TBL

発売日 12/7



DATA
■毎日コミュニケーションズ
■¥6,800
■MC2(50KB)、2人プレイ可

内容
手強い思考ルーチンで人気のパソコン版『東大将棋』の最新作がPS2に登場。将棋の攻め方の1つである四間飛車戦法を、プロ棋士による定跡講座や実戦を想定した対局で、学ぶことができる。COMの強さを段級位ごとに設定して対局できる「段級位戦」など、6つのモードを搭載している。



コメント
GOOD 駒の移動範囲が表示されたり、一手前の駒にマークがつくなど、親切な機能がある。ヒント機能もあるので、初心者は助かる。プロ棋士による四間飛車講座では、初級から上級、さらに特別講座まであり、実力アップに最適。「段級位戦」で、自分がどれくらいの段級なのかがわかるのがおもしろい。
BAD 四間飛車と対四間飛車以外の戦法が収録されていない。COMの思考時間が長い。対戦キャラが登場しない。

CHECK SYSTEM

実況ワールドサッカー2000 FINAL EDITION

PS2 SPG

発売日 12/21



DATA
■コナミ
■オープン価格
■MC2(670KB)、2人プレイ可

内容
「サクセス」や「オリンピック」など、8つのモードが遊べるサッカーゲーム最新版。ゲームバランスが再調整されて、プレイしやすくなった。また、29カ国の選手が実名で登場するうえ、U—23日本代表チームに、シドニーオリンピックのデータが反映されているなど、データ面がさらに充実。



コメント
GOOD 試合展開がスムーズで、とてもプレイしやすい。データが最新のものになったほか、外人選手の名前の一部が実名になった。「オリンピック」では、シドニーオリンピックと同じ組み合わせでプレイすることができる。おなじみの「サクセス」モードも充実しており、育成した選手をMC2を通して、友だちと交換することも可能になった。
BAD 8つのボタンすべてを使用する必要があるので、慣れるまでが大変。

CHECK

バウンサー

PS2 ACT

発売日 12/23



DATA
■スクウェア　■¥6,800
■MC2(70KB)、4人プレイ可
(紹介記事はP.94～)

内容
3人のバウンサー（用心棒）の中からステージごとに1人を選び、無数の敵と戦うACT。敵を倒したときに獲得する「バウンサーポイント」を使って、新しい技を習得するといったキャラを育成する楽しみもある。対戦モードでは、敵味方のキャラを使用して、最大4人まで対戦することが可能。



コメント
GOOD アナログスティックの反応がよく、技もボタン1つで出せるので、キャラを気持ちよく動かすことができる。3人のバウンサーは、それぞれストーリー展開が異なるため、何回も遊べる。
BAD プレイ中に自分で視点を変えることができないため、ステージによっては画面が見づらい場面がある。COMの2人のバウンサーが勝手に敵を倒してしまうことがあり、「バウンサーポイント」をかせぐ楽しみがそがれることも。

CHECK

テーマパーク2001

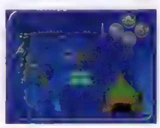
PS2 SLG

発売日 12/28



DATA
■エレクトロニック・アーツ・スクウェア
■¥6,800
■MC2(245KB)

内容
テーマパークのオーナーとして、アトラクションなどを設置し、運営するSLGシリーズ最新作。古代文明、宇宙など、4つのテーマから好きなものを選び、施設に反映させていく。複数のパークを経営し、資金を共有することも可能。プレイ中はアドバイザーが、経営の基本を教えてくれる。



コメント
GOOD 前作に比べて、「カメラモード」のグラフィックがきれいになっている。コースター試験場で、自由にジェットコースターを設置して、乗ることができる。
BAD アドバイザーがフルボイスなため、少々うるさく感じることも。カーソルがないため、アトラクションなどの個別情報は、見たいものを画面中央に合わせなければならない。前作から大きく変化したのはグラフィック面のみで、新作というよりはリメイク作品といった感じ。

CHECK

CRAZY BUMP'S ～かっとびカーバトル～

PS2 ACT

発売日 12/28



DATA
■シスコンエンタテイメント
■¥5,800
■MC2(324KB)、2人プレイ可

内容
国家機密を運搬する運び屋になり、全34ステージをクリアするカーACT。プレイヤーは、パトカーの追跡を振り切りつつ、体当たりでいろいろなものを破壊しながら、目的地を目指すことになる。各ステージには決められたコースが存在しないので、自分でルートを決めて走行できる。



コメント
GOOD ガケから大ジャンプをすることができたり、パトカーが高速で突撃してくるなど、ダイナミックでクレイジーな要素がもりだくさん。車の操作感が快適で、気持ちよくプレイできる。ルートが決まっておらず、最短距離だが障害物が多いルート、回り道だが平坦なルートなどを好きなように選択していくのは、戦略性が高く、おもしろい。
BAD ステージが進むと、制限時間が短くなるのでクリアが難しいことも。

CHECK SYSTEM

探しに行こうよ

PS2 RPG

発売日 1/11



DATA
■SCE
■¥5,800　■MC2(48KB)
(紹介記事はP.186～)

内容
10人の仲間とともに、3Dのダンジョンをクリアして〝伝説の地〟を目指すRPG。トラップをはじめとするダンジョン内の障害を、仲間の持つ特殊能力で排除しながら進んでいく。冒険を進めていくと発生する、「友情イベント」で、各キャラの素顔を見ることができるのが、独創的。



コメント
GOOD 経験値かせぎがなく、冒険をクリアしていくごとにキャラが成長していくので、手軽にプレイできるのが非常にうれしい。ボタン1つで視点を変更できるなど、親切設計のシステムも◎。
BAD 遭遇した障害に、どのキャラの特殊能力を使えばいいのかが、すぐにわかってしまうので、謎解きの爽快感に欠ける。戦闘も緊張感がない。また、「友情イベント」の数が少ないので、各キャラに感情移入しにくい。

CHECK

CHECKマークの見方
登場する女の子がかわいい。胸キュンな作品。
グラフィックがきれい。見ていて楽しい。
キャラクターが魅力的。共感できる点がある。
システムが個性的。新しい発見がある。
戦闘が楽しい。戦うのが快適。

PS2 SPG マッデンNFLスーパーボウル2001

発売日 1/18



DATA
■エレクトロニック・アーツ・スクウェア
■¥6,800
■MC2(500KB)

内容
アメリカで絶大な人気を誇る、NFL公認のアメフトゲーム。NFLチャンピオンを目指す「シーズン」、試合中に一定の条件を満たすと獲得できるトークンでトレーディングカードを買う「MADDENカード」など、多彩なモードを搭載。COMの操作アシストで、アメフトゲーム初心者も安心。



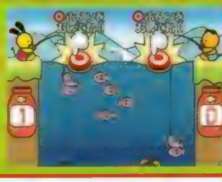
コメント
GOOD 計193チーム、約2000人の選手が実名で登場。アメフトファンなら知らない人はいない、ジョン・マッデン氏が解説を担当。NFLについて詳しく解説したガイドブックが同梱されるので、知識がなくても大丈夫。獲得したトレカを使って、試合を有利に進められる。
BAD トークンを集めるのに、かなりの試合数をこなさないといけない。しかも、獲得できる確率が1000万分の1のトレカなどが存在し、コンプリートが大変。

CHECK

「マッデンNFLスーパーボウル2001」は1/18の発売になりましたが、今号での掲載になります

PS ETC キッズステーション ぐるぐるはなまるくん

発売日 12/14



DATA
■アトラス
■¥4,900
■専用コントローラ対応

内容
親子で一緒になって楽しむことができる知育支援ソフト。「ぐるぐるはなまるくん」の主人公・はなまるくんをはじめとするキャラクターとともに、絵合わせなどのミニゲームや、マイクを使ってのコミュニケーションに挑戦する。サッカーボールなど、男の子が好む要素が盛り込まれている。



詳細情報
はなまるくんが音声つきで子どもの名前を呼んでくれる。「てっちゃん」などの、あらかじめ用意されている名前（愛称）から選ぶ必要はあるが、種類が多いので、ほとんどの名前に対応している。アクション性の高いゲームでは、親子で協力してプレイすることができるのがいい。マイクを使うのだが、音声認識まではしてくれないので、質問に対して、どんな答えを返しても、キャラの受け答えが同じなのが気になるところ。

CHECK

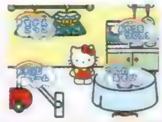
PS ETC キッズステーション ハローキティのおしゃべりタウン

発売日 12/14



DATA
■アトラス
■¥4,900
■専用コントローラ対応

内容
「〜はなまるくん」と同様、親子のための知育支援ソフト。「ハローキティ」のキティやミミィ、フィーフィーなどのキャラクターとゲームを進めていく。マイクでコミュニケーションを取ったりするなど、基本的なゲーム内容は変わらない。「着せ替え」など、女の子が好む要素が多い。



詳細情報
あらかじめ用意されたものから選ぶ必要があるが、キティちゃんが子どもの名前（愛称）を音声つきで呼んでくれるのがうれしい。背景などがこっていて、女の子が大好きな、キティちゃんのかわいらしい世界を満喫できる。もちろん、親子での協力プレイも楽しむことができる。ただ、会話の受け答えのバリエーションが少ないのと、キャラクターの声に比べて、BGMの音量が大きいため、声が聞き取りにくいのが気になることも。

CHECK

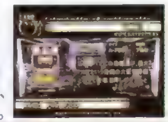
PS SLG パチスロアルゼ王国4

発売日 12/14



DATA
■アルゼ
■¥5,800(デラックスパック¥8,800)
■MC(3ブロック)

内容
自社製パチスロ機の移植シリーズ第4弾。「オオハナビ」、「タロットマスターR」、「デルソル2」のほか、未発表の「ディーエイチ2」、演出がパワーアップしている「マリーンバトルX」の5機種を収録している。テスト形式で攻略法を学べる「アルゼバン攻略道場モード」などが、用意されている。



コメント
GOOD 実機と同じ筐体制御のプログラムを使っているので再現性が高く、グラフィックが驚くほどキレイ。画面を上下にスクロールさせれば、4thリールとメインリールを1画面に表示できる。収録機種の「オオハナビ」、「デルソル2」は、現在もホールで好評稼働中。絵柄、バックライト、全キャラ、下地、それぞれのリールの明るさを細かく調節できる。
BAD 設定を変更したときに、ボーナス確率などをチェックできない。

CHECK

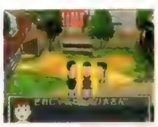
PS RPG ドラえもん3 魔界のダンジョン

発売日 12/14



DATA
■エポック社
■¥5,800
■MC(2ブロック)、PS(4ブロック)

内容
「ドラえもん」に登場するキャラクターやアイテムが活躍するシリーズ第3弾。今回は、のび太が発掘した魔界のダンジョン内に散乱するひみつ道具を集め、モンスターたちを倒すダンジョンRPG。ダンジョン内では、ドラ焼きで体力を補充し、ひみつ道具を駆使して、奥へと進むことになる。

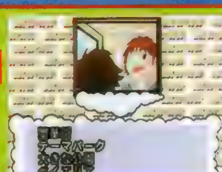


コメント
GOOD ポケステのドラえもんたちとの会話で、経験値が増えるのがおもしろい。キャラチェンジができるので、しずかちゃんやジャイアンでダンジョンを探索できる。破壊すると魔物が出てこなくなる魔物の巣の要素が新鮮。ひみつ道具は強力で中ボスにも効果がある。
BAD 「ト○ネコ」シリーズをプレイしている人は、システム自体には新鮮さを見出すことはできないかも。ボイスの入り方が中途半端。

CHECK

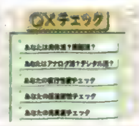
PS ETC ザ・心理ゲーム9

発売日 12/21



DATA
■ヴィジット
■¥1,500

内容
さまざまな設問に答えることで、自分の潜在意識がわかるシリーズ第9弾。神の立場になって、設問に答える「あなたならどうする」や、○×で答える「○×チェック」、2人プレイの「恋愛相性診断」、料理のセンスから答えがわかる「料理の達人」のほか、「キミは名奉行」などのモードがある。



コメント
GOOD 「あなたならどうする」にはクリスマス、新世紀などのシチュエーションがあるのでこの時期にピッタリ。「料理の達人」は選んだ料理で心理的傾向を分析するのが新鮮。「○×チェック」の夜行性度や孤独耐性度チェックなどは、変わっていて楽しい。
BAD 「キミは名奉行」では裁きを行えるほどの情報をもらえないのに裁定をくださなければならない。メッセージの早送りができない。

CHECK

PS SLG ハムスター物語

発売日 12/21



DATA
■カルチャーブレーン
■¥4,800
■MC(1ブロック)、PS(15ブロック)

内容
ハムスターを育成し、レースやコンテストでの優勝を目指すSLG。食事や掃除などのお世話をしたり、さまざまな調教によってハムスターを育てていき、立派に成長したら、たくさんの大会に出場させる。大会で優勝すると、賞金などがもらえるぞ。ちなみに、登場するハムスターは約30種類。

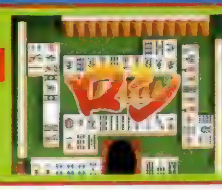


コメント
GOOD 育て方によって、成長したときのハムスターの姿が変わってくる。ハムスターのしぐさの種類が多いので、コミュニケーションするのが楽しい。レースなどのミニゲームは、自分でハムスターを動かすこともできる。
BAD アニメっぽいノリの演出なので、リアルなハムスターが好きな人には向かない。最初はアイテムの値段が表示されないので、確認が大変。画面が切り替わるたびに読み込みが発生する。

CHECK

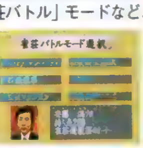
PS TBL プロ麻雀「兵」2 BPV

発売日 12/21



DATA
■カルチャーブレーン
■¥1,500
■MC(2ブロック)

内容
プロ雀士の打ち筋を再現した本格派の麻雀ゲーム。3つのオリジナル大会に参加して勝ち進んでいく「大会」モードや、6つの雀荘で自由に面子を決め持ち点を増やしていく「雀荘バトル」モードなど、全部で6つ。また、いずれもビックタイトルを制覇している雀士たち、計16人が登場する。



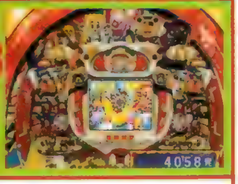
コメント
GOOD 対戦できる雀士が、ツワモノぞろいなので、やりごたえがある。「指南初級編」モードでは、麻雀仙人が一手ごとに適切なアドバイスをしてくれるので、初心者も安心してプレイできる。思考速度が早い。価格が安い。
BAD 登場する雀士のセリフが少ないので、個性がつかみにくい。名前を入力するときの漢字が極端に少ない。システム面やモードの種類などに、これといって目立つものは見当たらない。

CHECK

安い。コストパフォーマンスが高くお得。
ストーリーがいい。世界観がいい。
とにかく楽しくてハマりまくれる作品。
つい聞きほれるほど、音楽や効果音がいい。
原作があって、ファンにはたまらない作品。

PS SLG 必殺パチンコステーションnow7 マジカルサーカス

発売日 12/28



DATA
■サンソフト
■¥3,800

内容
最新の機種を最速で収録している『必殺パチンコステーションnow』シリーズの第7弾。人気のあった「サーカス」の後継機で、10月にホールに登場した「CRマジカルサーカス」が収録されている。釘の調整を好きなように行えるので釘の研究ができる。大当たり確率は7段階に変更が可能。



コメント
GOOD 画面位置調整ができたり、画面明度を、暗い／普通／明るい、の3段階から選んだりできる。通常のものからプレミアムリーチまで全11種類のリーチが収録されている。倍速モードが3倍まで可能。釘の調整は最大32カ所も変更できるので釘読みの研究に使える。
BAD オプションで効果音とBGMをセレクトできるが、ほかのBGMが鳴りっぱなしなので、よく聞こえない。ホールで、実機をあまり見かけない。

CHECK

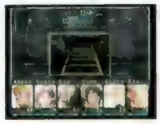
PS RPG ウィザードリィ エンパイア ～古の王女～

発売日 12/28



DATA
■スターフィッシュ
■¥5,800
■MC(1ブロック)

内容
根強いファンの多い、3Dダンジョン RPG『ウィザードリィ』シリーズの外伝。以前GBで発売された同名ソフトのグラフィックやバランスを改良したリメイク版となる。「I」の時代のはるか昔、古代都市カシナートを舞台に、暗黒魔道を封印するため、3つのダンジョンに挑むストーリー。

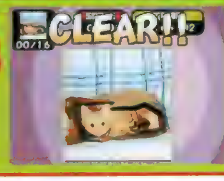


コメント
GOOD キャラ作成の手順がラクなので、強力なキャラができるまで何度も挑戦してしまう。アイテムやモンスターのリストが作成されるので、そのリストのコンプリートを目的に楽しむこともできる。
BAD シリーズ作品と呪文の名前や、固有名詞の使い方が違うので、慣れるまでは違和感がある。パーティメンバー間の相性が、各キャラのステータスなどに影響するので、イメージどおりのパーティを組むのが難しい。

CHECK

PS PZG SIMPLE1500シリーズVol.51 THE ジグソーパズル

発売日 12/28



DATA
■D3パブリッシャー
■¥1,500
■MC(1ブロック)、4人プレイ可

内容
定番のジグソーパズルが豊富なモードを搭載して登場。選べるモードは全部で5つで、最大4人のプレイヤーが、ピースの正解位置がわかった順に、早押しで回答権を得てピースを置いていく「クイックタッチ」モードなどが遊べる。得点をためると、便利なお助けコマンドが使用可能になる。

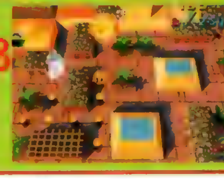


コメント
GOOD ピースの中の絵が動く、ムービーパズルは、TVゲームならではの楽しさがある。モードが豊富で、最大4人まで同時にプレイできる。お助けコマンドがあるので、ジグソーパズルが苦手な人も楽しめる。パズルの種類が200個以上。
BAD COMと対戦できるモードがほとんどない。3～4人でプレイするときは、1つのコントローラを共有するので、操作しにくくなる。ピースの数が最大でも64枚なので、上級者には向かない。

CHECK

PS ACT ミズパックマン メイズ マッドネス

発売日 12/28



DATA
■ナムコ ■¥4,800
■MC(1ブロック)、4人プレイ可
(紹介記事はP.147)

内容
'82年に米国で発表され、人気を集めた『ミズパックマン』のオリジナル版とリメイク版が1本になってPSに登場。メインの「クエストモード」では、『ミズパックマン』のシステムをベースに、複雑なマップやパズル要素を追加。「たいせんモード」は、最大4人まで参加することができる。

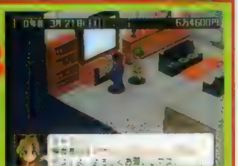


コメント
GOOD 「クエストモード」は難易度も手頃。当たり判定や操作性もしっかり作られているので、安心してプレイできる。各ステージのパズル要素は、適度に頭を使う必要があるのでおもしろい。オリジナル版の移植も完璧。
BAD 「クエストモード」は、パズルと迷路という要素で構成されているので、『パックマン』上級者には物足りないかも。「たいせんモード」では、画面のなかで起こっていることが把握しにくい。

CHECK

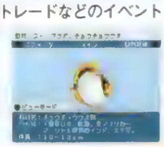
PS SLG アクアパラダイス

発売日 12/28



DATA
■ビクターインタラクティブソフトウエア
■¥5,800
■MC(4ブロック)

内容
倒産寸前の水族館を再建するのが目的の経営SLG。プレイヤーは、業者から魚を買ったり、施設の建築を行ったりして、水族館を経営していくことになる。ゲーム中では、魚のトレードなどのイベントが発生する。来客数を増やすために、イルカを調教して、ショーを開催することもできる。

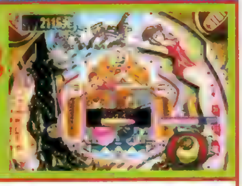


コメント
GOOD 水族館で展示できる魚の種類は300種類を超えており、コレクション要素が強い。水槽に入れる魚を選ぶときに、パネルを隙間なく組み合わせていくパズル的思考が求められる。
BAD 水族館の展示内容を、長期にわたって同じままにしておいても、お客が飽きてしまうことがないので一定の利益を簡単に確保できる。また、時間さえかければあまり工夫を凝らさなくても、資金面で苦労することがなくなる。

CHECK

PS SLG HEIWA Parlor! PRO 不二子におまかせスペシャル

発売日 12/28



DATA
■三井物産/日本テレネット
■¥5,200
■MC(1ブロック)

内容
『パーラープロ』シリーズの最新作。今回は老舗のパチンコメーカー・平和の人気機種「不二子におまかせ」シリーズが収録されている。釘と大当たり確率の変更ができたり、玉の色を7色から選ぶことができる。また、4つのプレミアムリーチを完全に収録した「リーチギャラリー」も健在。



コメント
GOOD 収録機種は最新ではないが、再現性が高く、ホールでもまだまだ人気があるので、攻略用にも使える。当たり図柄をチェックすると、当たったときのリーチの確認ができる。
BAD カーチェイスリーチ（スーパー）の大当たり時と生着替えリーチのハズレ時の演出が実機と少し違う。特に生着替えリーチがはずれたとき、赤い水着の下に白い水着を着ているのは残念。同シリーズの2機種だけで¥5,200は高い。

CHECK

PS SLG パチスロ帝王 ～バトルナイト・アトランチスドーム～

発売日 12/28



DATA
■メディアエンターテイメント
■¥4,800
■MC(2ブロック)、PS(2ブロック)

内容
オリンピア実機の再現性の高さで定評のある『パチスロ帝王』シリーズ最新作。今回は、十字架ナビゲーションの演出がアツい「バトルナイト」と独特の絵柄が特徴で、最大711枚の獲得が可能な「アトランチスドーム」が収録されている。ポケステを使っての、リーチ目の確認ができる。



コメント
GOOD 「バトルナイト」の十字架ナビの演出がしっかりと表現されている。6つのボタンを同時に押すことでBIGのフラグがたてられる。「チャレンジモード」では、リプレイはずしや目押しなどの能力判定の種類が多いので楽しめる。
BAD 「アトランチスドーム」はベースの色が青色で目押しが難しいのに、画面の明るさの調整ができない。機種を選択するときの特徴を紹介する文字や設定確率の数字が小さすぎる。

CHECK

PS SPG エアロダイブ

発売日 1/18



DATA
■バンプレスト
■¥5,800
■MC(1ブロック)、2人プレイ可

内容
スカイダイビングを題材にしたACT。画面に次々に表示されるコマンドを入力して(ミスすると一気に落下してしまう)、技をキメながら、対戦相手より長くフライトするのが目的だ。世界一を目指して、ライバルチームに勝ち抜いていく「TOURNAMENT」など、3つのモードがある。



コメント
GOOD 風を切って落下する音や、地上が迫ってくる様子など、スカイダイビングの雰囲気が見事に再現されている。
BAD 技を出す順番や内容、コマンドがあらかじめ決まっているため、自分で自由に技を構成することができない（攻撃されることでコマンドは変化するが、技の構成自体は変化しない）。途中でコマンド（技）をミスすると、最初の技からやり直しになるため、単調な作業の繰り返しになってしまいがち。

CHECK

「エアロダイブ」は1／18の発売になりましたが、今号での掲載になります。



次に超100のテープを切るのはキミ達だ!
GAME, CG, MULTIMEDIA
平成12年3月卒業生の
就職・デビュー率
101.2%
にカチあり
(100%を超えているのは、1人で2社以上合格した生徒さんがいるためです。)
●CGイラスト/東京校 CGデザイナー科 古谷 健一郎
アニメ伝統校だからこそデキル・ツクル本格G・C教育!
2001年4月生
入学願書受付中!
全日制 ゲーム・クリエイター学部
2D・3Dに限らずあらゆるCG作品を手掛けたいなら!
CGデザイナー科(2年)
ゲームはキャラクターが命! 魅力的なキャラクターを生み出そう!
キャラクター・デザイン科(2年)
君のアイディアで独自の世界とルール制作をしよう!
ゲーム・デザイナー科(2年)
既存のゲームじゃ満足できない! 君ならではのオリジナルストーリーを!
ゲーム・シナリオライター科(2年)
ゲームサウンドはもちろん!臨場感のある音楽を奏でたいなら!
サウンド・ディレクター科(1年)
2001年5月生 入学願書受付中!
東京校 大阪校
夜間専科
●CGクリエイター専科
●ゲーム・クリエイター専科
●キャラクター・デザイナー専科※
●デジタル・コミック専科※
修学1年
夕食付(無料)18:30~20:30
※は平成13年10月開講です。
Legend of mermaid
得 120万円の年間学費で同時に2学科選べる
ダブルスタディ・システム
特待生になると 在学中の成績・出席良好な生徒さんには、年間12万円の支援金がおくられる
特育生になると 特待生の中から、さらに選抜された特別育英生には、年間36万円の育英金がおくられる
専用寮に希望者全員入居 学院専用寮には希望者全員が、年間48万円で入居できる
卒業後も専用寮に 就職すれば卒業後も2年間、在学中と同費用で居住できる
ホームドクター24 専門医による24時間、年中無休の「無料/健康医療電話相談」を実施。急病には病院も紹介
才能を助ける助成金 すぐれた企画や制作を行う卒業生には100万円までの制作助成金を提供
注目 CGデザイナー科(2年)
2D、3D問わず、マルチでドラマチックな画像を創造できるグラフィックデザイナーを目指します。理解しやすいコンピュータ実習と最新のCG映像技術が伝統と実績の設備で学習できます。
プレゼント 一日体験入学・学院説明会・進路相談会ご参加の方全員に
200万円YAGリリーフ保険カード
無料 一日体験入学
全国の各校にて毎月開催
月\校名 東京校 大宮校 大阪校 名古屋校 福岡校
1月 14日 14日 14日 13土 21日
学院 無料 説明会
全国の主要都市にて開催
苫小牧市 新潟市
1/21日 1/21日
「進路相談室(クリニック)」を常設
東京校にて相談受付中!お気軽にお越しください。
「進路」といえば、入学希望の方は出願、在校生の方は就職。この2つの大抵の悩みにお答えするのが「進路相談室」です。
[設置場所] 東京校・教務館 [受付] (月)~(金) 10:30~16:30
好評 進路相談会
参加申し込み受付中!
●13:00~17:00 ●東京校・教務館にて
1/28日 2/18日 3/18日
入学案内書 無料進呈
只今、入学案内書ご請求の方全員に
YAGオリジナル「ぷくぷくシール」プレゼント中!
学校法人 大矢学園グループ
認定CG教育校
(CG-ARTS協会認定)
YAG
代々木アニメーション学院
社団法人日本映画テレビ技術協会員・財団法人日本視聴覚教育協会員・社団法人日本漫画家協会員・日本映画録音協会員・日本映画照明協会員・日本映画撮影監督協会員
お申し込み・お問い合せ
ACCESS DE SUCCESS
携帯・PHS OK!
0120-310-042 (才能を世に)
FAX 0120-310-595 (才能すごくいい)
URL http://www.yag.ac.jp/
E-Mail yag_info@po.sphere.ne.jp
〒151-0053 東京都渋谷区代々木1-20-3-DP-12 代々木アニメーション学院
※ハガキ・FAX・Eメールでお申し込みの際は①住所 ②氏名(フリガナ) ③TEL ④年齢 ⑤学年(職業) ⑥希望学科(ある場合) ⑦ご希望の内容を明記してください。
学費は「国の教育ローン」をどうぞ 教育ローン係 TEL03-3376-9071
学院に関する資料請求はお近くのローソンにあるLoppiからでもお申し込みできます。(一切無料)
LAWSON

低価格ソフト特集



「リトルプリンセス＋1」

PSソフトのラインナップのなかで、占める割合がどんどん増えてきた低価格ソフトを大特集!! お年玉を待たずに買えてしまう、この強い味方を見逃す手はないぞ!!

低価格で楽しめるソフトはこんなにあるのだ!!

せっかくの冬休み、ゲーム三昧の毎日を送りたいけど、お小遣いが足りなーい！ なんていうキミのために、DPSオススメの低価格ソフト14本＋αの作品を大紹介!! この特集を参考にして、今世紀最後の冬休みを楽しく経済的に過ごしちゃおう。


「ザ・マエストロムジーク メリークリスマスアペンドディスク」

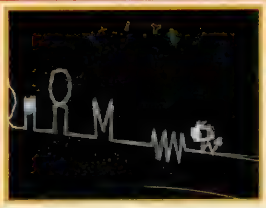
みんなでワイワイ盛り上がれ!! パーティ系

友だちや恋人同士でプレイするのに最適な、楽しい低価格ソフトをピックアップ！ クリスマスや年末年始のパーティに備えて、1本買っておくと安心だぞ!!

アイコンの見方
- 対戦モノ
- 自慢できる!
- 見てても楽しい!
- 大ヒット作

廉価版 ビブリボン（ザ・ベスト）

■ACT ■SCE ■発売中（新作発売1999年12月9日）



¥2,800 新作時¥4,800

POINT
- リズムゲーム好きにオススメ。
- 家にある音楽CDを使って、好きな曲で楽しめる!!

タイミングよくボタンを押すことで、音から生まれた障害物「ピース」を乗り越えていくACT。音楽CDに入れ替えれば、多彩なコースが楽しめるぞ!!

廉価版 どこでもいっしょ（ザ・ベスト）

■ETC ■SCE ■発売中（新作発売1999年7月22日）



¥2,800 新作時¥3,800

POINT
- 関連グッズも大人気の「トロ」とコミュニケーション！
- 友だちと名刺交換などで遊べるぞ!!

ポケステにデータをダウンロードすることで、かわいいポケピたちと会話できるお話ソフト。いろいろなコトバを教えてユニークな反応を楽しもう!!

新作 ザ・マエストロムジーク メリークリスマスアペンドディスク

■ETC ■グローバル・A・エンタテイメント ■発売中（2000年12月7日発売）



¥1,980

POINT
- 話題の指揮者体験ゲームに、X'masバージョンが登場！
- クリスマスにあわせたタイムリーな発売で、楽しさ倍増!!

タクトを振ってプレイするユニークな音楽ゲーム『ザ・マエストロムジーク』のアペンドディスク。「きよしこの夜」や「赤鼻のトナカイ」など、クリスマスにちなんだ楽曲がプレイできる。

新作 カルドセプト エキスパンション・プラス

■TBL ■メディアファクトリー ■発売中（2000年11月30日発売）



¥2,800

POINT
- あの名作が、全20面の新マップをひっさげて登場！
- 単体でプレイ可！
- 最大4人同時に対戦が楽しめるぞ!!

根強い人気の『カルドセプト～』が、さらにパワーアップ。『～エキスパンション』の内容に、全20面の新マップを追加している。

新作 SIMPLE1500シリーズVol.50 THE ビリヤード2

■SPG ■D3パブリッシャー ■発売中（2000年12月7日発売）



¥1,500

POINT
- 大ヒットを記録した『THE ビリヤード』の第2弾！
- 現在もブームが続くビリヤードを、自宅で手軽に体験可能。

人気ビリヤードゲームの第2弾。前作以上にビリヤード本来のおもしろさを追求、COMの思考や難易度をパワーアップ。全6種のゲームに加えて、トリックゲームなども遊べるのだ。

廉価版 DX社長ゲーム（THE BEST タカラモノ）

■TBL ■タカラ ■発売中（新作発売1999年7月8日）



¥2,800 新作時¥5,800

POINT
- 多人数で楽しめるパーティゲム！
- "すごろく"代わりに、お正月に遊ぶのに最適な1本!!

ライバル会社同士で総資産を競う、タカラの人気TBL「DX社長ゲーム」が、「THE BEST タカラモノ」で登場。友だちとみんなで楽しもう!!

Check あの話題作の前作を廉価版でプレイしよう!!

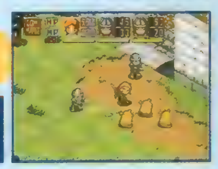
今号も誌面をにぎわせている、人気RPGシリーズの数々。興味はあるけど、前作をプレイしていないので、敬遠している人も多いのでは？ そんなときに役立つのが廉価版。この機会に購入して、ぜひプレイしてみよう!!



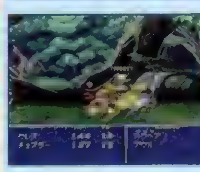
「リトルプリンセス＋1」¥3,800

◀エンディングの一部をリメイク。「天使のプレゼント」をプレイするなら必携。

「ポポロクロイス物語（ザ・ベスト）」¥2,800



▶「3」の発売までにプレイしておけば、さらに深く「ポポロ」が楽しめるぞ!!



「テイルズ オブ ファンタジア（ザ・ベスト）」オープン価格

◀PSでリメイクされたシリーズ第1弾。今なお高い人気を誇る、名作中の名作。

冬休みはこのゲームを極めろ!!

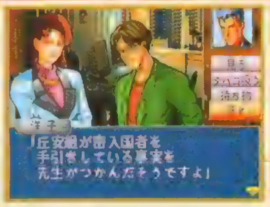
やり込み系

コタツに入ってじっくりゲームを楽しみたいというキミに、ぜひプレイしてほしい名作の数々。この中から1本を購入すれば、冬休みはバッチリ楽しめるぞ!!

アイコンの見方
- じっくり長時間
- 隠れた名作
- 大ヒット作
- シリーズもの

廉価版 探偵神宮寺三郎

■AVG ■メディアリング ■発売中(新作発売1996年11月29日)



¥1,500
新作時¥5,800

POINT
・現在のシリーズのシステムを確立させた金字塔的な作品！
・今なお色あせぬシナリオも魅力!!

人気AVG『探偵神宮寺三郎』シリーズのPS第1弾(5作目)が、廉価版で再登場!! 練り込まれたシナリオと、個性的な登場人物の活躍を楽しもう。

廉価版 どきどきポヤッチオ

■RPG ■メディアリング ■2001年1月(新作発売1998年9月10日)



¥1,500
新作時¥5,800

POINT
・冒険から恋愛まで、ゲーム中で自由に行動するRPG！
・のんびりプレイするのに最適!!

"冒険"ではなく、"生活"することがテーマの異色のRPG。プエルコルダンの村を舞台に、パンの配達をしながら村人たちとの交流を楽しもう!!

新作 PANDORA MAXシリーズVol.5 ごちゃちる

■AVG ■パンドラボックス ■発売中(2000年10月19日発売)



¥1,980

POINT
・さまざまなミニゲームがプレイできるバラエティソフト！
・同シリーズソフトと、セーブデータが連動している!!

シリーズのマスコット「ごちゃちる」が、ついに1本のソフトになって登場!! 全5本の新シナリオに加えて、多彩なミニゲームがプレイ可能。シリーズのほかの作品もプレイすればもっと楽しい。

廉価版 かえるの絵本～なくした記憶を求めて～

■RPG ■ビクターインタラクティブソフトウエア ■発売中(新作発売1999年10月21日)



¥2,500
新作時¥5,800

POINT
・個性的なシステムを満載した、ファンタジーRPG！
・心あたたまる物語が楽しめる!!

独特の世界観が楽しめる新感覚RPG。呪いでカエルにされた主人公が、自分の本当の姿を求めて旅立つ。冒険を絵本として記録したり、仲間との友好度でエンディングが変わるシステムを採用。

廉価版 電車でGO! プロフェッショナル仕様(ザ・ベスト)

■SLG ■タイトー ■発売中(新作発売1999年12月9日)



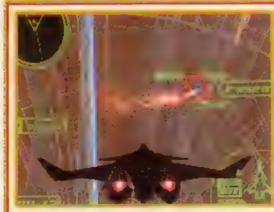
¥2,800
新作時¥5,800

POINT
・あの電車運行SLGシリーズの、決定版といえる"プロフェッショナル仕様"なのだ!!

「1」、「2」、さらにAC版『3000番台』の路線まで収録した、『電車でGO！』の決定版。時刻表通りに電車を運行させて、ステージをクリアしよう!!

廉価版 エースコンバット3 エレクトロスフィア(ザ・ベスト)

■STG ■ナムコ ■発売中(新作発売1999年5月27日)



¥オープン価格
新作時¥6,800

POINT
・人気シリーズの新境地を切り開いた、異色の最新作！
・「4」をプレイする前の予習としても。

よりストーリー性が強化された、人気STG『エースコンバット』シリーズ第3弾。プレイヤーの選択しだいで、ストーリーは大きく分岐していくぞ!!

廉価版 ゼノギアス

■RPG ■スクウェア ■発売中(新作発売1998年2月11日)



¥3,800
新作時¥6,800

POINT
・あの名作が完全限定の豪華版で登場！
・ファン垂涎の特製グッズ同梱版が、なんと2種類!!

ファンを熱狂させた大作RPGが、「スクウェア ミレニアム コレクション」で登場。ゲーム本編に加えて超レアなメモリアルグッズが楽しめるぞ。

廉価版 ときめきメモリアル2(コナミ ザ ベスト)

■SLG ■コナミ ■1月18日(新作発売1999年11月25日)



オープン価格
新作時¥6,800

POINT
・あの「ときめき2」が、より身近な価格で再リリース！
・『～substoies』をプレイする前に!!

私立ひびきの高校を舞台に、魅力的なヒロインたちとの学園生活が楽しめる恋愛SLG。登場人物をしぼったAVG。『～Substories』も続々発売中だ。

Check こんなソフトが売れている!? ¥3,800以下のソフトランキング

右の表は2000年4月～10月の¥3,800以下の「低価格ソフト」売り上げランキング(※1)。1番売れているのは、『みんなのGOLF2』のザ・ベスト版だ。ちなみに歴代No.1は『SIMPLE1500シリーズ』の『THE 麻雀』で、累計販売本数は100万本以上!! やはり定番モノが人気のようだ。

SIMPLE1500シリーズVol.1 THE麻雀



▲歴代1位は『SIMPLE1500シリーズ』の記念すべき第1弾。

みんなのGOLF2



▲大ヒットを記録したゴルフSPGの第2弾を低価格で!!

順位	タイトル	メーカー	ジャンル	価格	発売日	販売本数
1	みんなのGOLF2(ザ・ベスト)	SCE	SPG	¥2,800	2000年7月 6日	130,514
2	FEVER2 SANKYO公式パチンコシミュレーション	インターナショナルカードシステム	SLG	¥3,800	2000年5月 2日	105,830
3	ポケットデジモンワールド	バンダイ	RPG	¥2,800	2000年6月29日	102,528
4	SIMPLE1500シリーズVol.30 THE バスケット～1on1 プラス～	D3パブリッシャー	SPG	¥1,500	2000年5月 2日	95,180
5	機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜 攻略指令書	バンダイ	ETC	¥2,800	2000年6月29日	86,418
6	どこでもいっしょ(限定版含む)	SCE	ETC	¥3,800	1999年7月22日	82,378
7	Value 1500 上海	サンソフト	PZG	¥1,500	2000年5月 2日	72,494
8	SIMPLE1500シリーズVol.26 THE テニス	D3パブリッシャー	SPG	¥1,500	2000年2月24日	64,813
9	SuperLite1500シリーズ 麻雀Ⅱ	サクセス	TBL	¥1,500	1999年7月22日	58,663
10	桃太郎電鉄7(ザ・ベスト)	ハドソン	TBL	¥2,800	2000年2月24日	51,930
11	SIMPLE1500シリーズ Vol.33 THE 卓球	D3パブリッシャー	SPG	¥1,500	2000年8月 3日	46,892
12	メタルギアソリッド インテグラル(コナミ ザ ベスト)	コナミ	ACT	¥2,800	2000年4月27日	46,563
13	PANDORA MAX SERIES Vol.3 ラビッシュブレイズン	パンドラボックス	RPG	¥1,980	2000年4月27日	45,955
14	SIMPLE1500シリーズ Vol.32 THE ボクシング	D3パブリッシャー	SPG	¥1,500	2000年8月 3日	45,936
15	ビートマニア APPEND 5thMIX ～Time to get down～	コナミ	ACT	¥2,800	2000年3月 2日	36,317

(「電撃マーケティング室」調べ) ※ランキングはイトーヨーカ堂、トップボーイ、わんぱくこぞうをはじめとする全国1300店舗のデータ協力店、及びデジキューブの売り上げデータを基に、独自に集計し算出したものです。協力：ソフマップ。

(※1)ランキングは、2000年4月～10月のデータだけを集計したものです。よって、2000年3月以前に発売されたソフトの販売本数に関しては、発売日～2000年3月末日までに販売された分が集計されていません。



今世紀もお世話になりました。新世紀もどうかひとつ……

絶賛発売中：増刊DPS-D39（Vol.164）

■GT3スペシャルインタビュー
■体験版：立体忍者活劇 天誅 弐：ロックマンX5：PANZER FRONT bis.：ディオラムス：FAVORITE DEAR 純白の預言者：SIMPLE1500シリーズ Vol.48 THE パズル2
■プレイステーション2今月の特選映像：7（セブン）～モールモースの騎兵隊～：探しに行こうよ：ESPN winter X Games snowboarding
■DataBase：SaveData倉庫（ガンパレード・マーチ スペシャルデータ、他）
■電撃ミュージアム：天使のプレゼント マール王国物語：アイシア
■DPS-D：新・超難解クイズ：読者参加小説：電撃カードクラブ：電撃ゲームクラブ：ポケステ富くじ

1月19日発売：増刊DPS-D40（Vol.167）

世界初のPS2用DVD-ROM・価格も特別1500円
KONAMI FAN BOOK!
■体験版：Shadow of Memories：Z.O.E ZONE OF THE ENDERS
■ムービー：METAL GEAR SOLID2 SONS OF LIBERTY：RING OF RED：ワールドサッカー ウイニングイレブン5：実況GIStable：SILENT SCOPE：ときめきメモリアル3（仮）

注：付録はPS2専用DVD-ROMですので、当然、PSでは動作しません。

いやいや……今世紀はイロイロありました。特にTVゲームは今なお進化し続けているまだ生まれたての文化です。今後、新世紀のテクノロジーのさらなる進歩とともに、その姿を変えて行くのでしょう。そのときに電撃PS、電撃PS－Dが貴方のそばに、今と変わらずあり続けるためにスタッフ一同、ガンバっちゃおうかなぁ……なんてっていやギャグじゃなくて、ガンバる所存でありますですなのだ。とりあえず、今後もよろしくお願いいたします。

NEXT ISSUE　次号予告

電撃PlayStation

Vol.166 1.12(金)発売！



まんが●岩瀬さとみ

発売直前『鬼武者』に迫る!!

次号166号は、発売迫る『鬼武者』の最新情報を総力取材でお届け!! 大好評の『TOE』攻略は、ついにラスト直前まで！ 完全データ収録で2周目対策もOK!! もちろん『7(セブン)』『機動戦士ガンダム』など攻略情報満載。来年も電撃でバッチリです！

ポポロクロイス物語3／エムブレムサーガ／ダーククラウド／バウンサー／てんたま／ワールドサッカーウイニングイレブン5／DOA2 HARD・CORE／ときめきメモリアル2 Substories Leaping School Festival ほか

CD-ROM付き増刊号 電撃PlayStationD は毎月第3金曜日発売

電撃PlayStation D

D40 Vol.167 1.19(金)発売!

次号D40は、まるごとコナミ特集号！「D」初のDVDロムでPS2タイトルが楽しめます！『Z.O.E』『シャドウ オブ メモリーズ』の体験版、『MGS2』のムービーに『ときめき3(仮)』情報も！

LETTERS　おたよりのあて先

〒101-8305 (株)メディアワークス
電撃PlayStation編集部○○○係
[ホームページアドレス] URL:http://www.mediaworks.co.jp/
※ゲームの内容やウラワザに関するお問い合わせには、お答えできませんのでご了承ください。

★バックナンバーのお問い合わせは、お近くの書店でご注文いただくか、主婦の友図書(株) 直接読者係(03-5280-7588 平日 午前9時～午後5時)にお電話ください。バックナンバーの在庫は、発売後約3カ月間です。品切れの際はご容赦願います。

電撃PlayStation Vol.165

2001年1月12日 発行 第7巻 第2号 通巻161号



発行人 ――― 塚田正晃
編集人 ――― 渡部雅人
発行所 ――― メディアワークス
〒101-8305
東京都千代田区神田駿河台1-8
編集 03-5281-5222
広告 03-5281-5205
発売元 ――― 角川書店
〒102-8177
東京都千代田区富士見2-13-3
営業 03-3238-8605
印刷・製本 ――― 図書印刷
写植 ――― オノ・エーワン
DTP ――― ローヤル企画
東海創芸

COVER

バウンサー
c 2000 スクウェア／ドリームファクトリー
キャクターデザイン：野村哲也

カバーデザイン…グァバモリオカ
ロゴデザイン…デザインクレスト（朝倉哲也）

STAFF

編集長…………渡部雅人
副編集長………佐藤晴美、倉西誠一
デスク…………千木良慎二、羽岡義晴、高橋輝
編集……………澄本慎司、本多昇、渡辺諭、小倉力、遠藤雅、高橋里歌、千木良章、宮崎義憲、宮下雅史、森澤信彦、松崎啓太郎、宮田公彦、中川大明、鈴木和好、高橋智也、宮崎洋平、田中雅邦、田中和也、松本亮、伊藤海次
ライター………本内新太郎、中村泰宏(CHI)、田島勝、鴫原千太郎、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、岩崎誠、藤井幹順、鈴木祐子、高橋和広、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、草野テツオ、片山和哉、岩沢篤子、中鉢貴之、苅谷大明、渡部秀、マーマーズグループ、花岡大輔、脇田奉実、篠崎明彦、海老原幸治、山田英治、後藤宏典、山下和幸、野村一真、高橋章輔、寺井涼、大野英士、荻野晴也、清水豊、田中一行、平出武志、田中雅登、佐藤智也、佐々木麻里菜、木下勝、平田陽介、伊藤洋介、井上寿治、市井剛裕
進行……………中里卓司
アシスタント……飯塚幸正、三輪邦宏、古川朋久、木嶋淳
デザイナー……斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、三上良枝、デザインクレスト、ゆず屋、フリーウェイ、ケー・ディー・アール、高野册、EIGHTY、石丸千賀子、リーフ、バナナグローブ スタジオ、アイダックデザイン
写真……………林久平、林克典、江尻宏明、中村英良、田中修一、牧田優一、真下裕、井上惠司、外崎久雄、ENTANIYA

RECOMMEND

Dセレクション



幻想水滸外伝 Vol.1 ハルモニアの剣士 公式ビジュアルファンブック

発行●コナミ／メディアワークス　発売●角川書店
定価：本体1,600円＋税　好評発売中！

すべての『幻想水滸伝』ファンのための、究極の設定資料集。八至丘翔氏による描き下ろしカバー＆ポスターやオリジナルサントラからの2曲の楽譜、設定原画などのビジュアル素材が満載！ もちろん攻略もバッチリで発売中!!

AD INDEX　広告索引

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

※赤い行のタイトルは初登場のもの、青い行のタイトルはタイトル名、発売日、価格、ジャンルなどに変更があったものです。価格はすべて税別です。

PlayStation

●12月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
1	21日	ATVクアッドパワーレーシング SSS2000シリーズ	アクレイムジャパン	¥2000	RCG	
2	21日	幼稚園外伝 華麗なるカジノクラブ DOUBLE DRAW	アフェクト	¥3800	TBL	
3	21日	ザ・心理ゲーム9	ヴィジット	¥1500	ETC	217
4	21日	ブレス オブ ファイアIII(ザ・ベスト)	カプコン	¥2800	RPG	
5	21日	ハムスター物語	カルチャーブレーン	¥4800	SLG	217
6	21日	プロ麻雀「兵」2 BPV	カルチャーブレーン	¥1500	TBL	217
7	21日	筋肉番付VOL.3 ～最強のチャレンジャー誕生～	コナミ	オープン	ACT	128・214
8	21日	実況パワフルプロ野球2000決定版	コナミ	オープン	SPG	
9	21日	ダンスダンスレボリューション ベストヒッツ	コナミ	オープン	ETC	
10	21日	ビートマニアアペンドクラブミックス	コナミ	オープン	ETC	
11	21日	ぷよぷよBOX	コンパイル	¥4980	PZG	131・214
12	21日	DXモノポリー	タカラ	¥5800	TBL	
13	21日	プレイで覚えるシリーズ6 プレイで覚える[illegible]	ナガセ	¥2800	ETC	
14	21日	日本プロ麻雀連盟公認 THEプロ麻雀 [illegible] 廉価版	ナグザット	¥2800	TBL	
15	21日	ガンバリィーナ	ナムコ	¥5800	STG	214
16	21日	ニチブツセレクト vol.5 元祖ファミリーマージャン2	日本物産	¥1980	TBL	
17	21日	ボンバーマンランド	ハドソン	¥5800	ETC	214
18	21日	仮面ライダークウガ	バンダイ	¥4800	FTG	153・214
19	21日	デジモンワールド デジタルカードアリーナ	バンダイ	¥5800	ETC	
20	21日	改新! ダービーアナリスト	メディアエンターテイメント	¥4800	SLG	
21	21日	山佐Digiガイド・ウメカゲツR	ヤマサエンタテインメント	¥2500	SLG	
22	28日	必殺パチンコステーションnow7 マジカルサーカス	サンソフト	¥3800	SLG	218
23	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	RPG	214・218
24	28日	SIMPLE1500シリーズ Vol.51 THE ジグソーパズル	D3パブリッシャー	¥1500	PZG	218
25	28日	ミズパックマン メイズマッドネス	ナムコ	¥4800	ACT	147・214・218
26	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SLG	214・218
27	28日	HEIWA Parlor! PRO 不二子におまかせスペシャル	三井物産/日本テレネット	¥5200	SLG	218
28	28日	パチスロ帝王 [illegible]	メディアエンターテイメント	¥4800	SLG	218

●1月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
29	11日	value1500 おーちゃんのお絵かきロジック	サンソフト	¥1500	PZG	
30	11日	value1500 おーちゃんのお絵かきロジック2	サンソフト	¥1500	PZG	
31	11日	普及版1500円シリーズ ZAP! SNOWBOARDING TRIX 普及版	メディアリング	¥1500	SPG	
32	11日	普及版1500円シリーズ LOVE★パラ～ラブリー東京パラパラ娘～	メディアリング	¥1500	ACT	
33	18日	ダービージョッキー2001	アスミック・エース エンタテインメント	¥5800	ACT	
34	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	PZG	198
35	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	TBL	
36	18日	ときめきメモリアル2(コナミ ザ ベスト)	コナミ	オープン	SLG	
37	18日	SIMPLE1500実用シリーズ Vol.5 [illegible]	D3パブリッシャー	¥1500	ETC	198
38	18日	SIMPLE1500実用シリーズ Vol.6 カクテルのレシピ	D3パブリッシャー	¥1500	ETC	
39	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SPG	198・218
40	18日	風雨来記(ふうらいき)	フォグ	¥5800	AVG	
41	18日	ヒストリー オブ 北電子	マップジャパン	¥6800	SLG	
42	18日	山佐Digiガイド・ファウスト	ヤマサエンタテインメント	¥2500	SLG	
43	25日	メタルスラッグX	SNK	¥5800	ACT	
44	25日	アルティメット ファイティング チャンピオンシップ	カプコン	¥5800	FTG	192
45	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	AVG	
46	25日	エキサイティングバス3	コナミ	オープン	SPG	
47	25日	ハムナプトラ ～失われた砂漠の都～	コナミ	オープン	ACT	
48	25日	ベースボールシミュレーション IDプロ野球	コナミ	オープン	SLG	
49	25日	風水入門	サクセス	¥4800	ETC	
50	25日	私立鳳凰学園1年純愛組	ジェイウイング	¥3800	TBL	
51	25日	SIMPLE1500シリーズ Vol.54 THE [illegible]	D3パブリッシャー	¥1500	SPG	
52	25日	日本プロ麻雀連盟公認 道場破り2 廉価版	ナグザット	¥2800	TBL	
53	25日	Major Waveシリーズ ザ・コンビニ2 ～全国チェーン展開だ～	ハムスター	¥1500	SLG	
54	25日	Major Waveシリーズ [illegible]	ハムスター	¥1500	FTG	
55	25日	エキサイティングプロレス2	ユークス	¥5800	FTG	200
56	1月	普及版1500円シリーズ [illegible] 普及版	メディアリング	¥1500	RPG	

●2月以降発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
57	2月1日	麻雀占い フォーチュンテーナ ～月の女神たち～	[illegible]	¥3800	ETC	
58	2月1日	value1500 おーちゃんのお絵かきロジック3	サンソフト	¥1500	PZG	198
59	2月1日	スパイクライブラリー#004 サイフォン フィルター	スパイク	¥2800	A・AVG	
60	2月1日	大江戸風水因果律 花火2	魔法	¥1500	TBL	
61	2月1日	キラーバス	魔法	¥1500	SPG	
62	2月1日	将棋最強 プロに学ぶ	魔法	¥1500	TBL	
63	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SLG	
64	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SLG	
65	2月8日	PANZER FRONT bis.	エンターブレイン	¥6800	SLG	
66	2月8日	ラーメン橋(トミコレ・ベスト)	トミー	¥2800	SLG	
67	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SPG	
68	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SPG	
69	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	ACT	
70	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SPG	
71	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SPG	
72	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	RPG	184
73	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	RPG	184
74	2月22日	SuperLite1500シリーズ Screen	サクセス	¥1500	AVG	
75	2月22日	SuperLite1500シリーズ ブランベルジュの精霊	サクセス	¥1500	AVG	
76	2月22日	ボルフォス	ナムコ	¥5800	S・RPG	
77	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	ETC	198
78	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	TBL	
79	2月	三國志III	コーエー	¥5800	SLG	
80	2月	三國志VII	コーエー	¥7800	SLG	
81	2月	私立鳳凰学園2年純情組	ジェイウイング	¥3800予定	TBL	
82	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SLG	
83	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	AVG	
84	2月	PANDORA MAX SERIES Vol.6 ONI零～復活～	パンドラボックス	¥1980	RPG	
85	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	AVG	
86	冬	フレンズ～青春の輝き～	NECインターチャネル	¥6800予定	AVG	
87	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SPG	
88	冬	ファミリープライス1500円シリーズ プロ野球 熱闘ぱずるスタジアム	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥1500	PZG	
89	冬	逮捕しちゃうぞ YOU'RE UNDER ARREST(仮)	パイオニアLDC	¥6800	AVG	
90	冬	HOSHIGAMI(ほしがみ)～沈みゆく蒼き大地～	マックスファイブ	¥4800	S・RPG	

●3月以降発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
91	3月8日	Tony Hawk's PRO SKATER2	サクセス	¥5800	SPG	
92	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	ETC	
93	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	PZG	
94	3月21日	悪魔城年代記 悪魔城ドラキュラ	コナミ	オープン	ACT	46
95	3月29日	エムブレムサーガ	エンターブレイン	¥6800	S・RPG	
96	3月29日	[illegible]	コナミ	オープン	AVG	
97	3月	ロジックプロ・アドベンチャー	アクアルージュ	¥1980	PZG	
98	3月	元祖!動物占いin恋愛攻略パズル	カルチャーブレーン	¥4300	ETC	
99	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	TBL	
100	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	TBL	
101	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	ACT	
102	3月	幻想水滸外伝 Vol.2 クリスタルバレーの決闘	コナミ	未定	AVG	
103	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SLG	
104	3月	私立鳳凰学園3年純真組	ジェイウイング	¥3800予定	TBL	
105	3月	ハッピーダイエット(仮)	トワイライトエクスプレス	未定	SLG	
106	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SLG	
107	3月	Sister Princess(シスター・プリンセス)	メディアワークス	¥6800	AVG	50
108	3月	Sister Princess(シスター・プリンセス)限定版	メディアワークス	¥9800	AVG	50
109	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SLG	
110	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	FTG	
111	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	AVG	
112	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	TBL	
113	春	東京魔人學園外法帖	アスミック・エース エンタテインメント	未定	S・RPG	
114	春	[illegible]	[illegible]	[illegible]	RPG	190
115	春	FEVER4 SANKYO公式パチンコシミュレーション	インターナショナルカードシステム	未定	SLG	
116	春	音楽ツクール3	エンターブレイン	¥5800	ETC	
117	春	パレット	エンターブレイン	未定	AVG	
118	春	X-MEN MUTANT ACADEMY	サクセス	¥5800予定	ACT	
119	春	SuperLite1500シリーズアサルトソルジャー	サクセス	¥1500	ACT	
120	春	SuperLite1500シリーズ クロスワード3	サクセス	¥1500	PZG	
121	春	SuperLite1500シリーズ ナンクロ4	サクセス	¥1500	PZG	
122	春	SuperLite1500シリーズ 麻雀III	サクセス	¥1500	TBL	
123	春	SPIDER-MAN	サクセス	¥5800予定	ACT	
124	春	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SLG	
125	春	[illegible]	[illegible]	[illegible]	ETC	
126	春	テニス大好き!	トンキンハウス	未定	SPG	
127	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	S・RPG	197
128	夏	サモンナイト2	バンプレスト	未定	S・RPG	
129	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	RPG	
130	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	RPG	
131	秋	エクスドライバー THE GAME(仮)	バンダイビジュアル	未定	RCG	

●2001年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
132	2001年	PANDORA MAX SERIES Vol.7 [illegible]	パンドラボックス	¥1980	AVG	
133	2001年	PANDORA MAX SERIES Vol.8 [illegible]2	パンドラボックス	¥1980	RPG	
134	2001年	PANDORA MAX SERIES [illegible] やみのさなぎ	パンドラボックス	¥1980	AVG	
135	2001年	蜃気楼回廊	プレステージ	¥5800	AVG	

●発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
136	未定	ぼのぼーど	[illegible]	¥4800	TBL	
137	未定	アンガーハンター(仮)	イースリースタッフ	未定	未定	
138	未定	SYNCHRONICITY～シンクロニシティ(仮)	ADM	未定	AVG	
139	未定	THE RUINS～ルーインズ(仮)	ADM	未定	AVG	
140	未定	ドキドキプレティリーグ Lovely Star	エクシング エンタテイメント	¥6800	SLG	
141	未定	KNIGHTS OF GENESIS～神々の黄昏～	エスコット	¥5980	S・RPG	
142	未定	メルクリウスプリティ	NECインターチャネル	未定	SLG	
143	未定	ARKS1000～目指せ 究極の召還士～(仮)	クレフ インベンション	未定	AVG	
144	未定	グリンチ	コナミ	未定	ACT	
145	未定	GRUDA	サイバーテックデザイン	未定	SLG	
146	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定	RCG	
147	未定	FENSER	サイバーテックデザイン	未定	SLG	
148	未定	PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン	未定	STG	
149	未定	ルナ・ウイング -時を越えた聖戦-	翔泳社 タカラ	¥6800	S・RPG	
150	未定	[illegible]	[illegible]	[illegible]	ETC	
151	未定	FOUR フォー	タオヒューマンシステムズ	¥2500予定	PZG	
152	未定	駄菓子屋キッド	たき工房	未定	AVG	
153	未定	Q極クイズ こたえてプリ～ズ	Tears	未定	PZG	
154	未定	爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド(仮)	Tears	未定	AVG	
155	未定	LOVE GAME'S plus～かなり対戦テニス～(仮)	Tears	未定	SPG	
156	未定	人鳥流(じんちょーる)	日本システム	未定	ETC	
157	未定	パズル DE ボーリング	日本システム	未定	PZG	
158	未定	タイブレーク	パディ	未定	SPG	
159	未定	Major Waveシリーズ SWING	ハムスター	¥1500	PZG	
160	未定	SDガンダム英雄伝(仮)	バンダイ	未定	ACT	
161	未定	戦国夢幻	バンプレスト	未定	SLG	
162	未定	タイムボカンシリーズ ボカンGOGOGO	バンプレスト	未定	RCG	
163	未定	PARTS' DIK	バンプレスト	¥5800	ACT	
164	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	未定	AVG	
165	未定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	¥5800	SLG	
166	未定	スタートリング・オデッセイII 魔竜戦争	レイ・フォース	未定	SLG	
167	未定	スタートリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦	レイ・フォース	未定	SLG	
168	未定	バトルシップヤマト	ロックウェルインターナショナル	¥3800	STG	

PlayStation2

●12月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
169	21日	まみむめ☆もがちょのプリントアワー	[illegible]	¥4800	ETC	
170	21日	COOL BOARDERS CODE ALIEN クールボーダーズ コードエイリアン	ウェップシステム	¥6800	SPG	
171	21日	ブレースヴェルグ インターナショナル エディション	ガスト	¥4800	RCG	
172	21日	WIN BACK	コーエー	¥6800	ACT	213
173	21日	ESPN nba 2night	コナミ	オープン	SPG	
174	21日	実況パワフルプロ野球7決定版	コナミ	オープン	SPG	
175	21日	実況ワールドサッカー2000 FINAL EDITION	コナミ	オープン	SPG	216
176	21日	7BLADES/セブンブレイズ	コナミ	オープン	ACT	114・213
177	21日	冒険時代活劇 ゴエモン	コナミ	オープン	A・RPG	110・213
178	21日	いくぜ!温泉卓球!!	彩京	¥5800	SPG	156
179	21日	超高速シリーズ 超高速麻雀	サクセス	¥2000	TBL	198
180	21日	超高速シリーズ 超高速リバーシ	サクセス	¥2000	TBL	
181	21日	BLOOD THE LAST VAMPIRE 上巻	SCE	¥5800	AVG	98・212

ジャンルの表記 ACT●アクション FTG●対戦格闘 STG●シューティング SLG●シミュレーション RPG●ロールプレイング A・RPG●アクションロールプレイング S・RPG●シミュレーションロールプレイング RCG●レースゲーム PZG●パズル SPG●スポーツ AVG●アドベンチャー A・AVG●アクションアドベンチャー TBL●テーブル ETC●その他

182	21日 BLOOD THE LAST VAMPIRE 下巻	SCE	¥5800	AVG	98・212
183	21日 チョロQ HG	タカラ	¥6800	RCG	213
184	21日 チョロQ HG チョロQジェニーハイグレードBOX	タカラ	¥9800	RCG	213
185	21日 7(セブン)～モールモースの騎兵隊～	ナムコ	¥7800	RPG	80・212
186	21日 天使のプレゼント マール王国物語	日本一ソフトウェア	¥5800	RPG	118・213
187	21日 天使のプレゼント マール王国物語 限定版	日本一ソフトウェア	¥8800	RPG	118・213
188	21日 機動戦士ガンダム	バンダイ	¥6800	STG	102・213
189	23日 バウンサー	スクウェア	¥6800	ACT	94・213・216
190	28日 テーマパーク2001	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥6800	SLG	216
191	28日 CRAZY BUMP'S ～かっとびカーバトル～	シスコンエンタテイメント	¥5800	ACT	216

●1月発売予定のソフト

192	11日 トップギア デアデビル	ケムコ	¥6800	RCG	
193	11日 探しに行こうよ	SCE	¥5800	RPG	186・216
194	11日「スペースヴィーナス」starring モーニング娘。	SME	¥5800	ETC	17
195	18日 マッデンNFLスーパーボウル2001	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥6800	SPG	217
196	25日 テクニクティクス	アリカ	¥6800	ETC	
197	25日 鬼武者	カプコン	¥7800	ACT	16・18
198	25日 超高速シリーズ 超高速囲碁	サクセス	¥2000	TBL	
199	25日 超高速シリーズ 超高速将棋	サクセス	¥2000	TBL	
200	25日 スカイオデッセイ	SCE	¥6800	SLG	195

●2月以降発売予定のソフト

201	2月1日 ESPN national Hockey Night	コナミ	オープン	SPG	
202	2月1日 MIDNIGHT CLUB ～STREET RACING～	シスコンエンタテイメント	¥5800予定	RCG	
203	2月15日 グランツーリスモ 3 A-spec	SCE	¥6800	RCG	16・28
204	2月22日 空戦	角川書店	¥6800	SLG	
205	2月22日 光速谷川将棋	セタ	¥6800	TBL	
206	2月下旬 決戦Ⅱ	コーエー	未定	SLG	16・32
207	2月 ルナティックドーン テンペスト	アートディンク	¥6800	RPG	191
208	2月 マイト アンド マジック～デイ・オブ・ザ・デストロイヤー～	イマジニア	¥6800	RPG	
209	2月 NBAライブ2001	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥6800	SPG	
210	2月 機甲兵団 J－PHOENIX 序章篇	タカラ	¥1800	ACT	194
211	冬 花と太陽と雨と	アスキー	未定	A・AVG	
212	冬 暴れん坊プリンセス	角川書店/ESP	¥6800予定	RPG	
213	冬 鄭問之三國誌(チェンウェンのさんごくし)	カプコン/ゲームアーツ	¥6800	SLG	
214	冬 首都高バトル0	元気	¥6800	RCG	
215	冬 EnjoyMagic(エンジョイマジック)OnlineStation同梱版	サンソフト	未定	ETC	
216	冬 EXTERMINATION	SCE	未定	ACT	
217	冬 SKY GUNNER	SCE	¥5800予定	STG	
218	冬 GAME SELECT 5 洋	悠紀エンタープライズ	¥4800	TBL	
219	冬 F1 Racing Championship	ユービーアイソフト	未定	RCG	

●3月以降発売予定のソフト

220	3月1日 Z.O.E ZONE OF THE ENDERS	コナミ	オープン	ACT	17・24
221	3月1日 Z.O.E ZONE OF THE ENDERS プレミアムパッケージ	コナミ	¥13800	ACT	17・24
222	3月1日 爆走デコトラ伝説3～男花道夢浪漫～	スパイク	未定	RCG	
223	3月15日 ビバロックベガス ハチャメチャカーレースゲーム	アイディアファクトリー	未定	RCG	
224	3月15日 パラパラパラダイス	コナミ	¥7800	ETC	17
225	3月15日 ワールドサッカーウイニングイレブン5	コナミ	オープン	SPG	17
226	3月15日 ボクと魔王	SCE	¥5800予定	RPG	180
227	3月22日 バイオハザード コード:ベロニカ 完全版	カプコン	未定	A・AVG	37
228	3月29日 おかお拝借♪ とりこみ天国	アイディアファクトリー	¥5800	ACT	
229	3月 A列車で行こう2001	アートディンク	¥6800	SLG	30
230	3月 レスキューヘリ エアレンジャー	アスク	¥5800予定	SLG	
231	3月 トゥルーラブストーリー3	エンターブレイン	未定	SLG	
232	3月 Shadow of Memories	コナミ	未定	AVG	
233	3月 東京バス案内 今日からキミも運転手	サクセス	未定	SLG	
234	3月 リモココロン	SCE	未定	ETC	15
235	3月 バトルギア2	タイトー	未定	RCG	198
236	3月 モンスターファーム		未定	SLG	17・189
237	3月 風のクロノア2～世界が望んだ忘れもの～	ナムコ	未定	ACT	17・41
238	3月 BLOODY ROAR 3	ハドソン	未定	FTG	193
239	3月 パイロットになろう!2	ビクターインタラクティブソフトウエア	¥6800	SLG	48
240	3月 KING'S FIELD Ⅳ	フロム・ソフトウェア	¥6800	RPG	
241	4月 GUN HEARTS(ガンハーツ)	アイディアファクトリー	未定	ACT	
242	4月 機甲兵団 J－PHOENIX	タカラ	¥6800予定	ACT	
243	春 Digital Holmes(仮)	アークシステムワークス	¥5800	AVG	
244	春 スーパーギャルデリックアワー	エニックス	未定	ACT	198
245	春 ギタルマン	コーエー	¥5800	ETC	
246	春 アニメ英会話 十五少年漂流記	サクセス	¥3800	ETC	
247	春 アニメ英会話 トトイ	サクセス	¥3800	ETC	
248	春 アニメ英会話 トンデモネズミ大活躍	サクセス	¥3800	ETC	
249	春 FINAL FANTASY X(ファイナルファンタジーX)	スクウェア	未定	RPG	
250	春 tsugunai～つぐない～	SCE	¥5800予定	RPG	
251	春 トロと休日(仮)	SCE	未定	ETC	15
252	春 ポポロクロイス物語3 ～はじまりの冒険～	SCE	¥6800予定	RPG	
253	春 電車でGO! 3 通勤編	タイトー	未定	SLG	16
254	春 Love Songs アイドルがクラスメ～ト 通常版	D3パブリッシャー	¥6800	SLG	
255	春 Love Songs アイドルがクラスメ～ト 初回限定版 タイプA 瀬戸、皐月バージョン	D3パブリッシャー	¥9800	SLG	
256	春 Love Songs アイドルがクラスメ～ト 初回限定版 タイプB 双葉、桜井、神楽バージョン	D3パブリッシャー	¥9800	SLG	
257	春 Love Songs アイドルがクラスメ～ト 初回限定版 タイプC 楓、椎名、天城バージョン	D3パブリッシャー	¥9800	SLG	
258	春 ギャロップレーサー最新作(仮)	テクモ	未定	RCG	
259	春 MissingBlue(ミッシングブルー)	トンキンハウス	未定	AVG	34
260	春 EVOCIDE	パシフィック・センチュリー・サイバーワークス・ジャパン	¥6800予定	ACT	
261	春 D.N.A.Dark Native Apostle	ハドソン	¥6800	A・RPG	
262	春 実名実況競馬ドリームクラシック 2001SPRING	バンダイ	未定	SLG	
263	春 DINOSAUR(ダイナソー)	ユービーアイ ソフト	¥6800	A・AVG	
264	夏 Global Folktale(グローバル フォークテイル)	アイディアファクトリー	未定	S・RPG	
265	夏 GENERATION OF CHAOS(ジェネレーション・オブ・カオス)	アイディアファクトリー	未定	SLG	
266	夏 対局麻雀 ネットでロン!(仮)	アリカ	未定	TBL	
267	夏 ダイバー(仮)	アリカ	未定	AVG	
268	夏 リリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士3～	ガスト	¥6800予定	RPG	197
269	夏 Devil May Cry(デビル メイ クライ)(仮)	カプコン	未定	未定	39
270	夏 機甲世紀Gブレイカー	サンライズインタラクティブ	未定	SLG	
271	夏 FINAL FANTASY XI(ファイナルファンタジーXI)	スクウェア	未定	RPG	
272	夏 エースコンバット4(仮)	ナムコ	未定	STG	16・188

●2001年発売予定のソフト

273	2001年 激写ボーイ2(仮)	アイレムソフトウェアエンジニアリング	未定	ACT	
274	2001年 タイフーン(仮)	イマジニア	未定	SLG	
275	2001年 Rally Hard(仮)	イマジニア	未定	RCG	
276	2001年 機動新撰組 萌えよ剣	エンターブレイン	未定	RPG	
277	2001年 サイレントヒル2(仮)	コナミ	未定	AVG	
278	2001年 メタルギアソリッド2 サンズ・オブ・リバティ	コナミ	未定	ACT	17
279	2001年 ピポサルのゲーム(仮)	SCE	未定	ACT	
280	2001年 Robocop	タイタスジャパン	未定	ACT	

●発売日未定のソフト

281	未定 AI囲碁2001(仮)	アイフォー	未定	TBL	
282	未定 AI将棋2001(仮)	アイフォー	未定	TBL	
283	未定 AI麻雀2001(仮)	アイフォー	未定	TBL	
284	未定 ベストプレープロ野球(仮)	アスキー	未定	SLG	
285	未定 3D リアル・ドライブ(仮)	ヴィアール・ワン	未定	RCG	
286	未定 聖霊機ライブレード2(仮)	ウィンキーソフト	未定	未定	
287	未定 峠のバトル(仮)	エクゼコ・デベロップメント	未定	RCG	
288	未定 エキゾチカ(仮)	エニックス	未定	A・RPG	
289	未定 スターオーシャン3(仮)	エニックス	未定	RPG	
290	未定 チューニングカーレースゲーム	エム・ティー・オー	未定	RCG	
291	未定 バイオハザードシリーズ最新作	カプコン	未定	A・AVG	
292	未定 マキシモ(仮)	カプコン	未定	ACT	
293	未定 クリスタルゾーン	カルチャーブレーン	¥6800	PZG	
294	未定 戦国麻雀「兵」	カルチャーブレーン	¥5800	TBL	
295	未定 ぬいペッツカフェ	カルチャーブレーン	¥6800予定	SLG	
296	未定 玉繭物語2(仮)	元気	未定	RPG	
297	未定 ゼルドナーシルト2(仮)	コーエー	未定	S・RPG	
298	未定 エイジ オブ エンパイアⅡ(仮)	コナミ	未定	SLG	
299	未定 WTA TOUR女子テニス	コナミ	未定	SPG	
300	未定 通信上海(仮)	サンソフト	未定	PZG	
301	未定 1on1 Government	ジョルダン	未定	SPG	
302	未定 全日本プロレス(仮)	スパイク	未定	SPG	
303	未定 WRC(仮)	スパイク	未定	RCG	
304	未定 WSC	スパイク	未定	RCG	
305	未定 ファイヤープロレスリング(仮)	スパイク	未定	SPG	
306	未定 ライディング スピリッツ	スパイク	未定	RCG	
307	未定 ハイパーツアー	スリーディ	未定	ACT	
308	未定 パーフェクトゴルフ3	セタ	未定	SPG	
309	未定 Roadsters Trophy 2000	タイタスジャパン	未定	RCG	
310	未定 EX億万長者ゲーム	タカラ	未定	TBL	
311	未定 EX人生ゲーム	タカラ	未定	TBL	
312	未定 EX日本特急旅行ゲーム	タカラ	未定	TBL	
313	未定 Kunai(仮)	テクモ	未定	ACT	
314	未定 BOMBERMAN 2001(仮)	ハドソン	未定	ACT	
315	未定 最強 東大将棋3(仮)	毎日コミュニケーションズ	未定	TBL	
316	未定 鉄甲機ミカヅキ	メディアファクトリー	未定	ACT	
317	未定 ソウルサーフィン(仮)	童	未定	SPG	

キャラクターデザイナー
コゲどんぼ、2000年度
のでじこワークス集大成！

限定
10,000
部

CHOCOLA 2000

ショコラ2000



●A4サイズ/120頁の画集
●A3サイズ複製原画32枚ボックス収納を布製トートバッグに収納！

昨年末に限定発売されて、大好評のうちに完売したデ・ジ・キャラット画集「CHOCOLA」が2000年度版として登場！1年間のうちに新たに描かれたイラストを一挙公開します。ブロッコリーの発売商品等に使用されたイラストの他、他社雑誌に描き下ろされたイラスト・4コマ全て収録！見覚えの有るあのイラストや、うっかり見のがしたあのイラストが見れるかも！ただし限定10,000部なのでお早めにお買い求め下さい！

12月22日発売
本体価格5000円

でじこの人生ゲーム®

一あそびは文化
タカラ



めざすは
大女優
にょ！



でじこになって不思議ワールドを大冒険！
でじこの人生ゲーム、はじまり、はじまり。

デ・ジ・キャラットは、ゲーマーズのお店のお手伝いをしながら、女優になることを夢見ている10歳の女の子。いろんな仲間の助けを借りて、いろんなおしごとを経験しながら大女優をめざそう！

プレイ人数●2〜6人用
対象年令●9歳以上
本体価格5800円
製造・発売元：株式会社タカラ

2001年
1月1日発売

ブロッコリー
BROCCOLI


BROCCOLI HYBRID CARD COLLECTION
「ラブひな」が、またまたカードでお騒がせ！
アニメのシーンも増量！
ラブひな2 LOVE♥HINA Part.2
ブロッコリー・ハイブリッド・カード・コレクション「ラブひなPart.2」
スーパースペシャルカードは
アニメスタッフ描きおろし
BOX購入特典
1BOXに1枚特製プロモカード
12.22.on Sale
カード種類数●全110種
1パック10枚入●本体価格371円
ゲーム関連商品専門店
GAMERS
おかげさまで全国13店舗
秋葉原地区
ゲーマーズ本店 OPEN／10:00〜19:30 TEL／03-5298-4588 千代田区外神田4-7-1 新東ビル
秋葉原店 OPEN／10:30〜19:30 TEL／03-5298-2015 千代田区外神田1-15-6ミツウロコビル2F
ゲーマーズスクエア店 OPEN／11:00〜20:00（日・祭11:00〜19:00）TEL／03-3252-9600 千代田区外神田3-15-5 MNビル
水道橋店 OPEN／12:00〜21:00 TEL／03-3296-8337 千代田区西神田1-4-11サンボウ水道橋ビル3F フューチャービー東京（2F） TEL03-3296-8333
池袋店 OPEN／11:00〜21:00 TEL／03-3985-3232 豊島区東池袋1-28-7東池袋大栄ビル3F
新宿店 OPEN／11:00〜21:00 TEL／03-3225-5996 新宿区新宿3丁目23-14SHAビル ゲームセンターMORE5F
立川店 OPEN／11:00〜20:00 TEL／042-548-8577 東京都立川市柴崎町3-1-3立川南口駅前ビル4F フューチャービー立川 TEL042-548-8677
横浜店 OPEN／10:30〜20:00 TEL／045-317-4321 横浜市西区南幸2-16-20 オーチュー横浜ビル2F・3F
長野店 OPEN／11:00〜20:00 TEL／026-266-7626 長野県長野市南千歳1-3-6 K'S SQUARE 2F（タワーレコード下）
名古屋店 OPEN／10:30〜20:00（日・祭は18:00まで）TEL／052-957-3303 愛知県名古屋市中区錦3-7-13ユーハウスビル1・2階
京都店 OPEN／10:00〜23:00 TEL／075-255-1770 京都市中京区河原町通四条上ル下大阪町354番地 ナムコワンダータワー6F
なんば店 OPEN／10:30〜19:30 TEL／06-6630-0404 大阪府大阪市浪速区日本橋3-8-16
博多店 OPEN／11:00〜20:00（土・日・祝 10:00〜20:00）TEL／092-434-6868 福岡市博多区博多駅中央街2-1福岡交通センタービル7F ナムコワンダーパーク博多内
ブロッコリーオフィシャルHP
デ・ジ・キャラット関連情報・各種ダウンロードサービス
代引で楽々決済できるグッズ通販などなどもりだくさん！
http://www.broccoli.co.jp/
株式会社ブロッコリー 〒177-0033東京都練馬区高野台2-14-1 商品に関するお問い合わせ先 ブロッコリーユーザーサポート係…03-5372-6208[月〜金(祝日除く)10:00〜12:00/13:00〜17:00]
©赤松 健・講談社／ラブひな温泉組合・テレビ東京
ブロッコリー BROCCOLI



T1124602010546

©Media Works 2001　印刷／図書印刷株式会社　Printed in Japan　雑誌24602-1／12

PlayStation Vol.165

平成8年2月27日第三種郵便物認可
2001年1月12日発行（隔週金曜日発行）第7巻第2号通巻161号
発行人／塚田正晃　編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 角川書店 〒102-8177東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03(3238)8605／営業
特別定価540円 本体514円